
9/96
CYBERMEDIA
ENTDECKT: ALLE 120 STERNE BEI MARIO 64
DM 5,90
MAN!AC
VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE
Fighting Vipers
Knochenbrecher auf Sega Saturn
Playstation Sommer
MAN!AC-Fibel für Sony-Einsteiger
Krawall im Kreml
Soviet Strike
Rennspiel-Special:
90% Formel 1
86% Burning Road
NEU Destruction Derby 2
NEU NASCAR Racing 96
4 398044 105901
09


MANCHE
FÜR D
ANDERE
DEN H
RESIDENT
© Capcom Co., Ltd. 1995, 1996. All rights reserved. PlayStatio

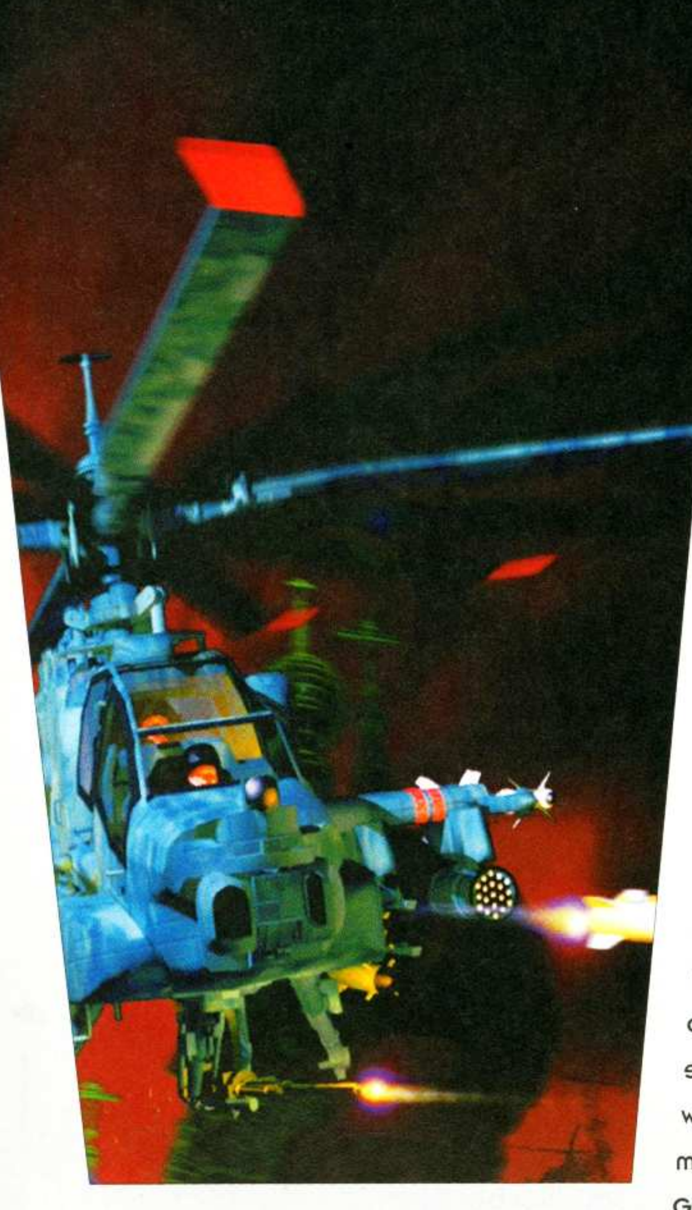

CAPCOM
PlayStation
TÖTEN
IE LIEBE
FÜR
GHSCORE,
EVIL für PlayStation.
nd PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



Verkaufsentwicklung im Vergleich zur Vorjahresnummer

1/96	2/96	3/96	4/96	5/96	6/96
+40%	+67%	+55%	+50%	+39%	+55%

GLAUBEN SIE IM ERNST, DASS UNSERE MITBEWERBER DA NOCH MITHALTEN KÖNNEN?

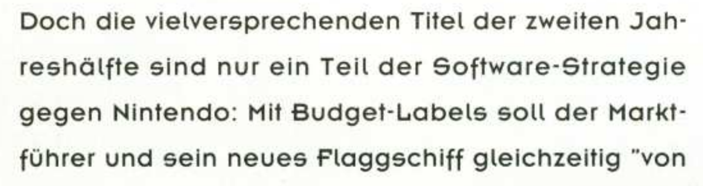


HIGHSPEED-SPIELE STATT SOMMERLOCH

Angesichts der Nintendo-64-Drohung wollen Sega und Sony auch im traditionell dürren Sommer nicht von Spitzen-Software lassen. In unserem Testteil vergeben wir diesmal gleich vier der begehrten "It's a MAN!AC"-Prädikate – ein klares Zeichen für die Qualität der sommerlichen Software-Offensive.

Wenn Ihr durch unseren Preview- und News-Teil blättert, seht Ihr, daß auch für einen reibungslosen Übergang in den Herbst und zum Weihnachtsgeschäft gesorgt ist. Im Vergleich zur ersten Generation von 32-Bit-Software sind aktuelle und kommende Saturn- und Playstation-Spiele schneller, schöner und besser. Die Entwickler haben sich warmprogrammiert und zeigen anhand von Titeln wie "Formel 1", "Soviet Strike" und "Fighting Vipers", was die Next-Generation-Hardware zu leisten vermag.





Doch die vielversprechenden Titel der zweiten Jahreshälfte sind nur ein Teil der Software-Strategie gegen Nintendo: Mit Budget-Labels soll der Marktführer und sein neues Flaggschiff gleichzeitig "von unten" angegriffen und – so hoffen Sony und Sega – versenkt werden. Die CD macht's möglich: Sega pappt auf wiederveröffentlichte Klassiker wie "Digital Pinball", "Panzer Dragoon" und "Daytona" das "Hot-Price"-Label (Preis pro Spiel: knapp 50 Mark). Sony strebt mit den verbilligten Neuauflagen von "Ridge Racer", "Toshinden" & Co. ein ähnliches Preisniveau an. Dann endlich bekommt Ihr zu spüren, wovon die 32-Bit-Anbieter seit Jahren schwärmen: Der Hauptvorteil der CD (konkurrenzlos billig in der Produktion) wird an den Kunden weitergegeben, der Modul-Vorwurf gegen Nintendo (mit stoischer Hartnäckigkeit wiederholt) bekommt endlich greifbare Substanz.











Die höchste Rennspielwertung der MAN!AC-Geschichte: Mit Action- und Simulationsmodi läßt Formel 1 alle anderen Rennspiele auf der Startgeraden stehen. Unser Urteil: 90% (ab Seite 62).
Für regelmäßige MAN!AC-Leser kommt der Überraschungshit aus Frankreich nicht ganz so überraschend: Nach zwei Previews fährt Burning Road, das ultimative PS-Gebolze, eine Testwertung von 86% ein.
Noch wilder: Die MAN!AC-Vorabversion des englischen Destruction Derby 2 zeigt schon jetzt, daß alle Fehler des Vorgängers erkannt und schonungslos ausgemerzt wurden (ab Seite 12).
Am anderen Ende des Racer-Spektrums fährt eine preisgekrönte PC-Simulation an: Das ernsthafte NASCAR Racing 96 ist der langerwartete Playstation-Einstieg des Software-Riesen Sierra (Vorstellung auf Seite 20).



8 Electronic Arts bastelt an einer explosiven Action/Taktik-Mixtur, die Playstation-Fans bis zur letzten Cruise Missile fordert.

20 Blick nach vorne: "NASCAR Racing" für die Playstation besticht durch Detailreichtum, 16 Strecken und Original-Fahrzeuge.

22 Made in England: MAN!AC besucht die Action-Profis von Team 17 und zeigt erste Ballerszenen aus "Project X2".

14 Schneller als die Konkurrenz: Fighting Robert nimmt eine frühe "Vipers"-Version für den Saturn in den Schwitzkasten.

MAN!AC

NEWS

FEATURES

MEDIEN

RUBRIKEN

PRESENTS

TESTS

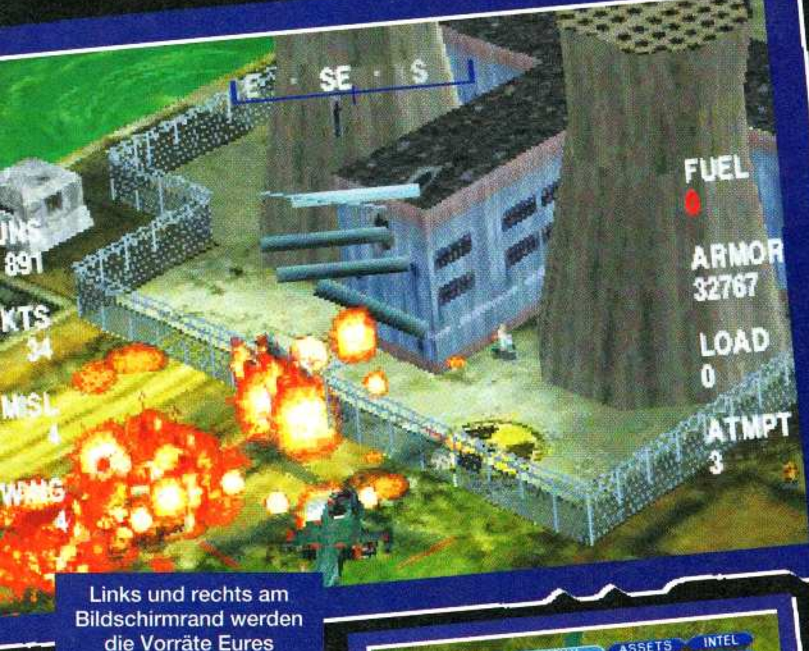
IMPORT-TESTS



SOVIET STRI

Electronic Arts läßt den Rotor warmlaufen: Die erste 32-Bit-Episode der legendären „Strike"-Serie kommt endlich auf Touren. Freut Euch auf ein spannungsgeladenes Actionspiel mit taktischer Note.

Insgesamt zwei Stunden Video-Szenen betten "Soviet Strike" auf eine filmähnliche Grundlage



Links und rechts am Bildschirmrand werden die Vorräte Eures Helikopters angezeigt



Kein Stein bleibt auf dem anderen: Beinahe alle Gebäude können in die Luft gejagt werden.



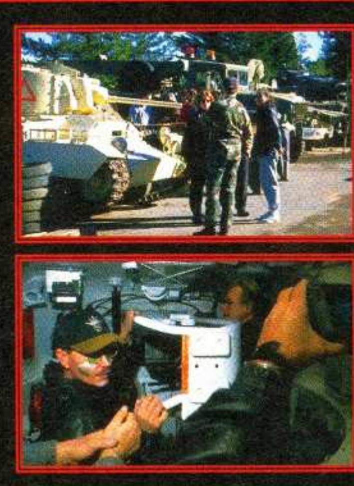
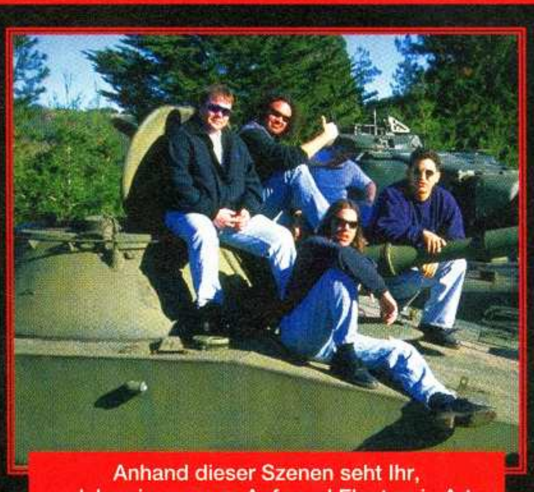
Im Spiel könnt Ihr jederzeit detaillierte Infos über die einzelnen Waffen abrufen



Gut Ding will Weile haben: Diesen Leitspruch hat Electronic Arts ausgiebig berücksichtigt. Als letzte Erfolgs-Serie des 16-Bit-Zeitalters erhält die „Strike"-Trilogie CD-Nachwuchs. Was 1992 Mike Posehn anläßlich des Golfkrieges als „Desert Strike" in Szene gesetzt hat, wird nun für Playstation und Saturn wiederbelebt. Der brisante Action/Taktik-Mix „Soviet Strike" soll noch im September auf den Markt kommen.
Wie der Name schon sagt, hat man sich das Gebiet der ehemaligen Sowjetunion als Einsatzort ausgesucht. Unter dem Leitspruch „Stoppt den Krieg, bevor er beginnt" werdet Ihr an Bord eines bestens bewaffneten Kampfhelikopters gen Osten geschickt, um die Demokratie in den GUS-Staaten zu retten. Die Spieldesigner gingen davon aus, daß den Kommunisten ein Comeback gelingt – und zwar unter der Führung eines Ex-Soviet-Generals, bekannt als „The Shadowman". Angesichts dieser Bedrohung für den Weltfrieden hat man die absolute Elite-Truppe der westlichen Welt um Hilfe gebeten: Ein Fall für „Strike". Dieses Team muß in fünf halsbrecherischen Missionen den Rückfall zu Kommunismus, Tyrannei und Bürgerkrieg verhindern.
Die Missionen sind wiederum in verschiedene Einzelaufträge unterteilt, die Euch u.a. in die rumänische Dracula-Heimatwelt Transsilvanien und zum Zentrum der Macht, den Moskauer Kreml führen. Euch zur Seite steht ein computergesteuerter Co-Pilot, den Ihr aus einer Reihe von High-End-Söldnern aussucht. Entgegen der letzten „Strike"-Episode erledigt Ihr Eure Missionen stets im Cockpit des Helikopters, nur Euer Partner muß den Flieger ab und zu verlassen. Dann liegt es an Euch, ihm die nötige Deckung aus der Luft zu geben. Den Hubschrauber könnt Ihr mit vier Waffensystemen bestücken, vom simplen Maschinengewehr bis zu Luft-Boden-Raketen



MAKING OF...


Anhand dieser Szenen seht Ihr, welchen immensen Aufwand Electronic Arts für das FMV-Drumherum getrieben hat.

Euer Helikopter befindet sich gerade im Zweikampf mit einem Panzer – und hat kein Benzin mehr.

Nach Eurem Beschuß (oben) bleibt vom Stützpunkt nicht mehr viel übrig (unten rechts).

Der Helikopter macht einen Probeflug über eingescannte Buntstift-Zeichnungen der Einsatzgebiete

sind alle modernen Killer-Applications an Bord. Diese müßt Ihr jedoch von Zeit zu Zeit aufstocken, um nicht mitten im Gefecht verteidigungslos dazustehen.

Um Euch die Orientierung zu erleichtern, seht Ihr auf verschiedenen Karten die Positionen von Treibstofftanks und Munitionslagern. Die strategische Übersicht gibt Euch Aufschluß über den Standort feindlicher Fahrzeuge und stationärer Einrichtungen, wie zum Beispiel eines Atomkraftwerkes, von Raketensilos, Gefangenenlagern und Militär-Flughäfen. Außerdem klärt Euch der Bord-Computer über Waffensysteme von Freund und Feind auf, erläutert die Missionsziele und stellt eine Video-Verbindung zur „Strike"-Basis her. Während diese taktischen Infos in übersichtlicher 2D-Grafik präsentiert werden, gleitet die Landschaft in wunderschöner 3D-Optik unter dem Helikopter hindurch. Zwar könnt Ihr den Blickwinkel nicht verändern, doch der Detailreichtum ist verblüffend: Egal, ob Ihr über Klippen am Meeresrand, landwirtschaftliche Nutzflächen und kleine Ortschaften düst, alle Szenarien wurden liebevoll gezeichnet.

Apropos „gezeichnet": Die Landschaften setzen sich nicht aus Polygonen zusammen, die je nach Flugrichtung neu berechnet werden, das Szenario wird von CD geladen. Wie man anhand des Bildes links unten erkennt,

Die Landschaften sehen unglaublich detailliert aus, da sie nicht aus Polygonen zusammengesetzt, sondern direkt von CD gelesen werden.

...SOVIET STRIKE


"Strange Days": Mit speziellen Filmkameras werden die Zwischenszenen dynamisch inszeniert.

Ein Aufwand wie bei einer millionenschweren Filmproduktion: Electronic Arts scheute keine Kosten und Mühen, das zweistündige FMV-Material mit passenden Kulissen und authentischem Fahrzeugpark zu drehen. Mehrere Dutzend Akteure waren nötig, um Intro, Zwischenspänne und Mission-Briefing zu realisieren. Dabei kamen nicht nur Standard-Perspektiven zum Einsatz, die Bilder links zeigen eine ungewöhnliche Kamera-Position. Mit dieser Technik wurden übrigens auch Szenen von Kathryn Bigelow's SF-Epos "Strange Days" gefilmt.









Die erste Rakete hat das U-Boot noch verfehlt, doch die zweite kommt sogleich.

Auch wenn die Militär-Camps mit Elektro-Zäunen gesichert sind, ein Angriff von oben bringt Erfolg.

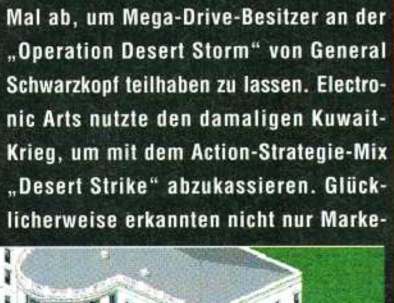
haben die Entwickler das Einsatzgebiet zunächst mit Buntstiften auf Papier gemalt und dieses dann eingescannt. So konnten die Programmierer schon mal über die Landschaften fliegen und die einzelnen Aufträge realistisch planen. Wurden aufgrund dieser Beobachtungen die letzten Feinheiten justiert, begannen Grafiker mit der optischen Umsetzung. Jeder Quadratzentimeter wurde gezeichnet, dann hat man Gebäude, Fahrzeuge und Nachschubdepots draufgesetzt. Da die Szenarien für jede der fünf Missionen ziemlich großflächig sind (ohne Karte findet man sich kaum zurecht), arbeiteten die Grafiker bis zu vier Monate an einem Gebiet. So läßt sich auch die zweijährige Entwicklungszeit erklären, die bislang für „Soviet Strike" in Anspruch genommen wurde.
Daß Electronic Arts keinen Aufwand gescheut hat, könnt Ihr auch an den Bildern in unserem „Making of..."-Kasten erkennen. Auf der Disc befindet sich angeblich zwei Stunden Full-Motion-Video-Material, das im Vorspann, bei den Missions-Erläuterungen und in unzähligen Zwischenszenen für die entsprechende Stimmung sorgt. Selbst bei einer ganz frühen Vorversion, die uns für diesen Bericht zur Verfügung stand, kam die Professionalität und Dynamik der Videos prima rüber. Allerdings sollte sich derjenige warm anziehen, der mit militärischem Equipment und typisch amerikanischen Power-Slogans Probleme hat. Wie schon bei „Desert Strike" und den Nachfolgern ist eine gewisse „We are the best!"-Stimmung festzustellen. Auch im Spiel geht es nicht gerade friedlich zu, die komplett deutsch synchronisierte Fassung soll jedoch nicht zensiert werden – Virgin's Vorstoß bei „Resident Evil" macht anscheinend Schule.
Nach den ersten Testflügen kamen wir zum Schluß, daß die Entwickler alle Tugenden der erfolgreichen Vorgänger in die 32-Bit-Ära gerettet und mit entsprechender Technik-Power garniert haben. Schon als 2D-Abenteuer zeichnete sich die „Strike"-Serie als hoch spannender Mix aus brisanter Action und cleveren Taktik-Einlagen aus. Wie geht man den Auftrag am sichersten an, wann wird nachgetankt, rettet man erst die Geiseln oder hat die Zerstörung des feindlichen Hauptquartiers Vorrang? Die Atmosphäre ist prickelnd – jetzt müssen wir nur noch darauf vertrauen, daß die einzelnen Missionen intelligent ausgetüftelt und entsprechend umgesetzt werden. Aber das hat bei den „Strike"-Titeln bislang noch immer geklappt. *mg*

TRIPLE-STRIKE



Mit "Desert Strike" startet die "Strike"-Serie im Jahr 1992...

Der EA-Helikopter hob 1992 zum ersten Mal ab, um Mega-Drive-Besitzer an der „Operation Desert Storm" von General Schwarzkopf teilhaben zu lassen. Electronic Arts nutzte den damaligen Kuwait-Krieg, um mit dem Action-Strategie-Mix „Desert Strike" abzukassieren. Glücklicherweise erkannten nicht nur Marketing-Strategen das Potential dieses Titels, auch Spielspaß-orientierte Designer nahmen sich dem Projekt an. Heraus kam ein spannendes, intelligentes und nicht ganz unbrutales Spitzenspiel, das sich weltweit exzellent verkaufte – auch wenn es in Deutschland wegen Indizierungsgefahr nie offiziell auf den Markt kam.



...und wurde '93 mit dem 16-MBit-Epos "Jungle Strike"...

Ein Jahr später folgte das thematisch etwas harmlosere, aber nicht minder spektakuläre „Jungle Strike", in dem südamerikanische Drogenbarone in vielfältigen Missionen auszuschalten waren. Den Abschluß der 16-Bit-"Strike"-Trilogie bescherte uns „Urban Strike", das in der Zukunft spielte und sogar amerikanische Großstädte zum Kampfgebiet erklärte. Erstmals konntet Ihr den Helden hier außerhalb des Cockpits steuern und "Zu Fuß"-Aufträge erfüllen. Alle drei Module erschienen zunächst für das Mega Drive, wurden aber später für das Super Nintendo und teils auch für den Game Boy umgesetzt.





...sowie '94 mit "Urban Strike" zielsicher fortgesetzt.



Diese (hoffentlich evakuierte) Plattenbausiedlung gefällt Euch nicht, also wird sie dem Erdboden gleichgemacht.

Gerade nehmt Ihr einen Kleinwagen unter Beschuß, der schon bald in einer mächtigen Explosion verglüht.

Per Knopfdruck befreit Ihr Euch aus dieser mißlichen Lage...

Nach einem Fahrfehler segelt Ihr in atemberaubenden Echtzeit-Animationen durch's Motodrom.

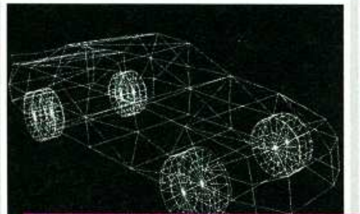
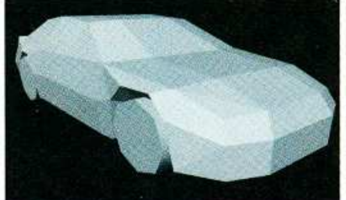
Realistisches Fahrverhalten: Bei zuviel Gas stellt sich der Wagen in Kurven quer.

Nach einem Dreher auf der Startgerade brettert das komplette Feld an Euch vorbei.

Das war's: Nach einem Direkt-Crash bleibt der blaue Wagen auf dem Dach liegen, Euch geht's mit brennendem Motor auch nicht besser.

Selbst Motormuffel gestanden „Destruction Derby" beeindruckende Grafik zu, Stau-geplagte Berufspendler spielen das Blechschaden-Epos noch Monate nach dem Erscheinen: Der Reflections-Truppe gelang mit diesem Titel im letzten Jahr ein 32-Bit-Einstieg nach Maß; der Stock-Car-Tumult zählt zu den bestverkauften Produkten für die Playstation in Europa. Nachdem die Designer beim Termindruck nur einen Teil ihrer Ideen realisieren konnten, war ein Sequel nur eine Frage der Zeit: In "Destruction Derby 2" finden viele neue Optionen Berücksichtigung, besonderer Wert wurde auf Gameplay-Verbesserung und abwechslungsreicheres, aufregenderes Crash-Verhalten gelegt. Die Rennspiel-Option "Stock-Car-Racing", aufgrund der Simpel-Steuerung Stiefkind des ersten Teils, wurde durch realistischeres Fahrverhalten zum eigenständig spielbaren, herausfordernden Modus ausgebaut. Im „Daytona"-Stil brettert Ihr über deutlich breitere Straßen, wenn Ihr mal keine Lust auf Trümmer habt.

Im Gegensatz zu den platten Rundkursen bei „DD" werden die Strecken des Nachfolgers mit Hügeln und Steilkurven zu Straßen-Achterbahnen. Hier kommt der technische Fortschritt zum Zuge: Erst die leistungsfähigere Grafik-Engine machte es möglich, mit den komplexeren Kursen die erforderliche Geschwindigkeit zu halten. Gegenwärtig arbeiten die Entwickler mit Hochdruck am finalem Streckendesign von sieben Rennstrecken und vier Arenen. Ihr fahrt durch Tunnels auf extrem schrägstehende Sprungschanzen, an Weggabelungen entscheidet sich, welcher Fahrer die Kurse besser kennt. Doch nicht alles ist neu: Nach wie vor verkeilen sich Dutzende von Wagen auf Kreuzungen, und Wild Bill's Autoreklame erstrahlt nun als Goroud-schattiertes Modell mit qualmender 3D-Zigarre. Auch der gnadenlose "Total-Destruction"-Modus (nur einer bleibt übrig) ist mit von der Partie. Aufwendig die Lichteffekte: Die Szenerie und alle Fahrzeuge werden von einer imaginären Lichtquelle beleuchtet. Sprung- und Landeschanzen verlangen gefühlvolles Abschätzen des „Flugverhaltens" der einzelnen Modelle. Diese wirken nun runder und realistischer: Waren die Vorgänger-Fahrzeuge lediglich „flat"-schattiert,



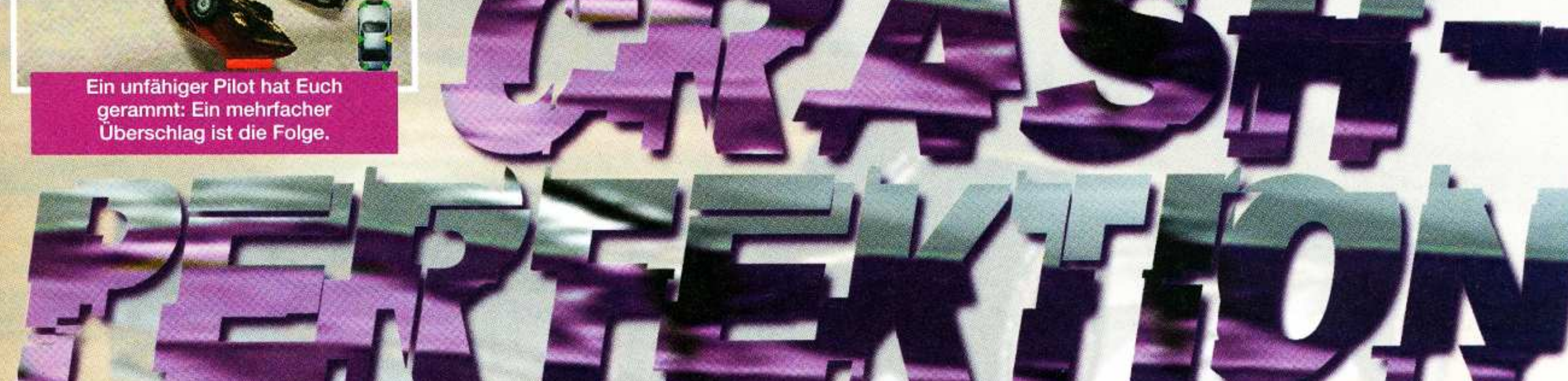
Crash-Car-Entwicklung: Aus dem Gittermodell (links) wird ein Polygonobjekt. Zuerst noch kantig mit "Flat shading" eingefärbt, dann abgerundet durch "Goroud"-Schattierung. Das fertige Texture-Auto seht Ihr rechts.



Das Recht des Stärkeren: Auch Eure Gegner sacken durch fiese Rempler "Race Points" ein.

Hinter jeder Kurve lauern Wracks und Trümmer: In den hammerharten "Destruction Derby 2"-Rennen geht's kompromißlos zur Sache.

Ein unfähiger Pilot hat Euch gerammt: Ein mehrfacher Überschlag ist die Folge.



Mit üppigen Optionen und überlegener Polygontechnik hart an der Grenze der Playstation-Hardware: „Destruction Derby 2" verbessert den Vorgänger in allen Belangen.

bleibt jetzt noch genügend Rechenzeit übrig, um 20 Fahrzeuge nach „Goroud"-Algorithmen zu schattieren.

Die Schrottflitzer drehen sich nicht nur (wie beim Vorgänger), sondern überschlagen sich in den halsbrecherischen Steilkurven: Keine Karambolage ist wie die vorhergegangene, im Gegensatz zu vorberechneten Crashs wie in „Daytona" erfolgen die Berechnungen in Echtzeit. Dies stellte sich als der schwierigste Aspekt beim „DD 2"-Design heraus: Die 3D-Berechnungen von Überschlägen sind ungleich rechenaufwendiger als die simplen Drehungen beim Vorgänger. Viele Stunden Arbeit sind notwendig, um die Crash-Routinen zu optimieren.

So laufen die spektakulären Unfälle wie das ganze Spiel mit 25 Bildern in der Sekunde und arten nicht in Ruckelorgien aus.

Dabei kracht's im wahrsten Sinne des Wortes: Autos fangen Feuer und explodieren, Funken sprühen, wenn zornige Fahrer ihre Gegner an die Bande drängen. Wer aus dem Engpaß entwischt, hat die Motorhaube oder schlimmer, ein Rad verloren: Ihr versucht dann verzweifelt die Box zu erreichen. Denn wenn ein Spiel einen nach einem Pitstop ruft, ist es „Destruction Derby 2". Unter panischem Zeitdruck repariert Ihr die gröbsten Defekte, um Euch sofort wieder in's krachende Inferno zu stürzen. Beim „Stock Car Racing" wird der Boxenstop realistischerweise zur strategischen Komponente, die über Sieg oder Niederlage entscheidet.

Studien aus dem Entwickler-Labor: Eine komplette Strecke (oben) und ein Abschnitt daraus in der Ego-Perspektive.

Technisch baut der Nachfolger nicht auf den Vorgänger-Routinen auf. Die komplexen Erweiterungen verlangten nach einer neuen, leistungsfähigeren 3D-Engine. Vor einem Jahr dachte Reflections, die Playstation mit „DD" ausgereizt zu haben. Bei der Entwicklung des Nachfolgers entdeckte man jedoch ungenutztes Hardwarepotential und wendete eine Unmenge an rechenzeitsparenden Tricks sowie optimierten Code an. Bei der Musik entschied sich Reflections für eine 180 Grad-Wende: Statt zu Techno- und Ambient-Beats fahrt Ihr dieses Mal zu hämmernder Metal-Musik. Der stereotype Kommentator hat ebenfalls ausgedient: In „DD2" hält Euch der „NBC Sports"-Kommentator Paul Page über die Crash-Lage auf dem laufenden: Er berichtet im amerikanischen Fernsehen unter anderem aus Indianapolis und Daytona.

Bei „DD2" treten zwei wagemutige Teufelsfahrer per Link-Kabel gegeneinander an. Einen Zwei-Spieler-Modus per Split-Screen gibt's nicht: Da zuviele grafische Kompromisse erforderlich wären, hat Reflections darauf verzichtet: Was bei „Sega Rally" machbar war, ist bei „DD 2" aufgrund der Darstellung von bis zu zwanzig demolierten Wracks und der aufwendigen Crash-Physik unmöglich. Der feinfühligeren Steuerung tragen NeGcon und Lenkrad-Kompatibilität (Mad Catz wird unterstützt) Rechnung: Es ist ein Heidenspaß, den Gegner durch Herumreißen des Lenkrades in die Absperrung zu drücken! Auf Memory Cards sichert Ihr Replays besonders gelungener Verschrottungsaktionen und Eure aktuelle Liga-Position.



Viele aufwendige Effekte (hier: Qualmende Reifen) dank Reflections' Technik-Kompetenz.

Nach der Vorversion zu urteilen ist "Destruction Derby 2" ein Topmodell, doch die Lieferzeiten werden sich noch bis zum vierten Quartal hinziehen. *cb*



Mit Skateboard und Plastikpanzer: Nach ihrem Spielhallenerfolg ziehen die „Fighting Vipers"-Kämpfer in die Saturn-Arena und heizen Euch mit knallharten 3D-Scharmützeln ein.

GRACE

Rollschuh-Lady mit großzügigen Polygonreizen und fescher Texture-Mähne. Die flinke Grace protzt mit muskulösen Oberschenkeln und hat sich auf blitzschnelle Kick-Kombos spezialisiert. Wenn Grace nach einem heftigen Treffer die Brustpolsterung verliert, entblößt die 3D-Schönheit ein hauteng geschnürtes Korsett sowie eine imposante Oberweite.

HONEY

Sechzehnjähriger Schulmädchen-Vamp mit unschuldiger Zopf-Frisur, Strapsen und Minirock. Die hemmungslose Honey hüpft ihrem Gegner mit dem Hinterteil ins Gesicht und zeigt bei einer günstigen Kameraeinstellungen knackige Polygon-Formen. Die hübsche Asiatin hat viele Kombos von „Virtua Fighter"-Diva Pai übernommen und überzeugt mit umwerfender Beinarbeit, nach einer „Entkleidungskombo" zeigt Honey bleichen Texture-Teint und knappe Leder-Tracht.

STRASSENSCHLACHT

Egal ob Rockstar, Roller-Lady oder Skater: Wer in Segas Polygon-Dschungel überleben will, muß mit knallharten 3D-Schlägen auftrumpfen. Die acht besten Straßenkämpfer prügeln sich bis zur „Fighting Vipers"-Arena durch: Rituelles Geplänkel und Ehrenkodex sind überholt, klassischer Faustkampf und Klingenscharmützel gehören der Vergangenheit an. Stattdessen verlassen sich die rauhen Teenager auf ihre Straßenerfahrung: Der ambitionierte Skateboard-Flitzer entfremdet seinen fahrbaren Untersatz als Prügel, betörende Vamps setzen ihre weiblichen Reize auch im Ring ein und springen ihren Kontrahenten mit dem Hinterteil an. Ritterrüstung und antike Lederkluft mußten bunten Plastikpanzern und Roller-Polsterung weichen, modebewußte Asphalt-Vipern treten mit T-Shirt und zerschlissener Jeans an. Polygon-Mädels wie die zuckersüße Honey oder die graziöse Grace begeistern ihre Fans mit prall gefülltem Korsett oder engem Gummi-Mieder. Vor der schroffen Großstadtkulisse machen

Grace sammelt Energie für einen Superkick: Wer die "Power Specials" nicht abwehrt, geht zu Boden.

Honey hat der lädierten Grace übel zugesetzt: Das Roller-Mädel geht mit ein paar Flic Flacs auf Distanz.



die bunten Klamotten zwar eine Menge her, aber leider hält das Trend-Outfit nicht viel aus: Wenn der wütende Gegner Euren modischen Schutz mit einer Kombo malträtiert, zersplittert auch der coolste Neonpanzer. Während die männliche Liga nach der Schutz-Einbuße mit durchtrainierter Brust oder feschen Shirts protzt, bekennen sich die Kämpferinnen zur Reizwäsche.

Ihren ungewöhnlichen Kampfstil haben die Straßenschlangen aus traditionellen Techniken und täglichem Überlebenskampf zusammengeklaubt: Elegante Flic-Flacs und Kick-Boxer-Kombos gehören genauso zum kompromißlosen Angriffs-Repertoire der Vipern wie knallharte Schlagserien, Army-Manöver und ein Kick mit stählernen Stöckelschuhen. Ästhetik und Fairneß sind nebensächlich: Anstatt sich auf konventionelle „Beat'em-Up"-Rezepte zu verlassen, haben Segas Designer eine schrille Neon-Kulisse gewählt und Punk-Ambiente mit greller Plastik-Kultur kombiniert.

RAXEL

Langhaariger Rocker in Jeans und Lederjacke. Der langsame Raxel verläßt sich mit mächtigen Rundumtritten auf seine kräftigen Beine, seine E-Gitarre hat er auf den Rücken geschnallt. Werden die Gegner zu aufdringlich, teilt der Heavy-Metal-Youngster Schläge mit seinem Seiteninstrument aus.

PICKY

Vorpubertäre Skater-Rotznase mit Kniepolstern und Baseball-Kappe. Der gewandte Picky stiehlt sich zwischen den Beinen der größeren Widersacher hindurch und verkloppt die Konkurrenz mit seinem Skateboard.

JANE

Prügel-Insider munkeln über Janes Verwandtschaft zum weiblichen „Aliens"-Rambo Vasquez: Wie ihr Vorbild trägt die stämmige Kämpferin zerschlissene Marines-Klamotten samt obligatorischem Einzelkämpferstirnband. Jane übernimmt mit Schraubstock-Griffen und Würfen die Rolle von VF-Ringer Wolf. Jane schraubt sich mit kräftiger Beinmuskulatur meterweit in die Luft und schlägt ihrem Kontrahenten die Army-Stiefel ins Gesicht.

HINTER GITTERN

Während die disziplinierte „Virtua Fighter"-Clique ihre Duelle in idyllischen Gärten oder auf verlassenen Tempelplätzen austragen, wurden die giftigen Vipern in Stahlkäfige gesperrt: Wie die anderen 3D-Kollegen duellieren sich die acht Kontrahenten auf einem Podest. Eine stählerne Umzäunung verhindert den Sturz von der Kampffläche und wiegt die Zuschauer in Sicherheit. Wenn der Gong zum Rundenbeginn ertönt, fallen die beiden Kontrahenten wie Raubtiere übereinander her: Während der „Virtua Fighter"-Kämpfer um einen respektvollen Abstand zum Ring-Rand bemüht ist, haben die Vipern den rabiaten Cage-Fight perfektioniert. Die Kämpfer krallen sich an den Gitterstäben fest, holen Schwung für einen

Schau mir unter den Rock, Kleines: Das Power-Special gibt Einblick in Honeys Intimsphäre.

Marines-Outfit und Special-Force-Manöver: Jane schlägt die zierliche Honey zu Boden.

BAHN

Die Eltern des 17jährigen Asiaten haben ihrem Sprößling zu viel Kraftfutter ins Essen gemischt: Trotz zartem Alter ist der über zwei Meter große Bahn der massigste Turnierteilnehmer. Bahn verläßt sich auf seine übermenschlichen Kräfte: Wenn der junge Hüne zum Schlag ausholt oder einem Konkurrenten den Ellenbogen in die Rippen stößt, segelt der Widersacher quer durch die Arena.

SANMAN

Der schwerfällige Sanman folgt dem klassischen „Beat'em-Up"-Gesetz des Gewichtsausgleiches: Was den schmalen Schönlingen fehlt, hat man als korpulente Speckmasse auf Sanmans Polygonrippen gekleistert. Der feiste Kämpfer orientiert sich am Stil der Sumo-Ringer: Wenn Sanman einen Gegner zu Fall bringt und sich mit voller Wucht auf das hilflose Opfer wirft, geht sogar dem riesigen Bahn die Luft aus.

TOKIO

Gentleman-Kämpfer mit spanischem Rüschen-Outfit und langem Pomenaden-Toupet. Der blitzschnelle Tokio verläßt sich wie Honey und Grace auf seine Reaktionen und eine kräftige Beinmuskulatur oder bedrängt seine Kontrahenten mit flotten Schlag-Kombos.

Tritt und treiben ihren Gegner mit flotten Schlagserien in die Enge, um ihren hilflosen Kontrahenten mit voller Wucht gegen das Gitter zu donnern. Besonders aggressive Kämpfer treten ihren Gegner mit einem Gnadenkick durch die Käfigwand. Nach einem Duell in Janes Parkhaus-Arena saust der benommene Kämpfer in eine Häuserschlucht.

"VIRTUA"-KOMBO

„Virtua Fighter"-Spieler freuen sich auf eine Fortsetzung ihrer Lieblingsprügelei: Polygonoptik und Interlace-Auflösung erinnern an die hochkarätige „Virtua Fighter 2"-Umsetzung, auch Spielmechanik und Manöver wurden Segas Vorzeigeprügler entnommen. Wie die berühmten Vorbilder balgen sich die acht Vipern mit Drei-Button-Belegung: Euer Wunschcharakter blockt auf Knopfdruck gegnerische Schläge, setzt seinem Widersacher mit Faustschlägen zu und kickt seinem Opfer Springerstiefel oder massive Army-Boots zwischen die Vorderzähne. Ambitionierte Kämpfer kombinieren die Attacken zu Manövern und drängen ihre Kontrahenten mit Kombos in die Enge, werfen den Widersacher auf den Boden oder schleifen Prügler wie den zierlichen Picky im Würgegriff durch den Ring. Als die massivsten Straßenkämpfer in der Viper-Liga wuchten der fette Sanman und Vasquez-Verschnitt Jane ihre Gegner in die Luft und schleudern das verdutzte Opfer quer durch den Käfig.

Wer schon seine „Virtua Fighter"-Gegner mit Kombos von der Kampffläche geprügelt hat, übernimmt die Manöver in den „Fighting Vipers"-Ring: Während sich die 2D-Prügler mit vertrackten Steuerkreuzschlenkern die Finger verknoten, genießt der Sega-Prügler wieder spielerfreundliche Pad-Kombinationen. Auch Genre-Einsteiger bringen ihren Gegenspieler nach kurzer Zeit mit den simpel ausführbaren Button-Folgen ins Schwitzen und entdecken ständig neue Kombinationen. Mit zahllosen Griffen, Würfen und Gitter-Manövern sind die „Fighting Vipers" noch Nahkampf-besessener als ihre Kollegen von der „Virtua"-Front: Special-süchtige „Street Fighter"-Kämpfer, die sich hinter Feuerballsalven verstecken, haben in der „Fighting Vipers"-Arena keine Chance. Statt Special-Flut sind blitzschnelle Reaktion und Improvisationsmut gefragt. Während sich geschickte Kämpfer wie Honey auf Kick-Kombos und wuchtige Rundumtritte verlassen oder ihren Kontrahenten mit Flic-Flacs auf Distanz halten, setzen die massigen Teilnehmer auf Ringer-Technik: Die Muskelpakete nehmen ihren Gegner in den Schraubstock, um dem hilflosen Kerl anschließend das Knie in den Unterleib zu rammen oder mit dem benommenen Polygon-Kämpfer die Matte aufzuwischen. Anstatt nach einem harten Treffer sofort wieder hochzuschnellen, wälzen sich die Kämpfer mit schmerzverzerrter Gesichts-Textur auf dem Boden, hieven die gepeinigten Knochen mühsam in die Höhe oder torkeln benommen davon. Skrupellose Gegner nutzen ihre Chance und schlagen den Konkurrenten hinterrücks nieder.

Flinkere Kämpfer verlassen sich auf die „Power Specials": Ihr entscheidet Euch für Kick oder Schlag, haltet das Pad in die Gegenrichtung gedrückt und beobachtet, wie Eure Figur in einer Leuchterscheinung Energie sammelt. Euer Held konzentriert die Special-Kraft auf das folgende Manöver und schickt den Gegner auf die Matte. *rb*





Honey's wirkungsvollstes Manöver führt Ihr wie Pai's Beinfeger aus (BBB, C): Der Nippon-Vamp schickt die Gegner mit schmerzhaften Stöckelschuh-Kombos in die Luft.

Mo-Fr 12-19 Uhr
Sa 12-15 Uhr

A.B. GAMES

Ankauf & Verkauf von Videospielen und Geräten

Andreas Bender



Das haut Dich um!

TEKKEN II

PlayStation (dt) 109,95

Unbedingt vorbestellen!!!



Der Oberhammer für Sony PSX

Resident Evil

PlayStation dt – unzensiert – 99,95

Wegen großer Nachfrage – unbedingt vorbestellen!!!

US-Version lieferbar 129,95

Euer Fitnessprogramm 1996:

Wer geht da denn noch ins Freibad ?

Pete Sampras Tennis . . .(dt)*	99,95
Po'ed . . . .(dt)*	99,95
Burning Road . . . .*	139,95
Power Play Hockey . . .(dt)*	99,95
A-Train . . . .(dt)*	99,95
Space Hulk . . . .(dt)	99,95
Andretti Racing 97 . . .(dt)*	99,95
Toshinden II . . . .(dt)	99,95
Track & Field . . . .(dt)	99,95
Olympic Games . . . . . .(dt)	99,95
Die Hard Trilogy . . . . .(us)*	129,95
Chronicles of the Sword (dt)*	99,95
Fade to Black . . . .(dt)	99,95
Rock'n'Roll Racing II . .(dt)*	99,95

Komplette kostenlose Sony PSX Preisliste anfordern!

SEGA SATURN

- Shining Wisdom (dt) 99,95
- Alien Trilogy (us)* 129,95
- Gungriffon (dt) 99,95
- Discworld (dt)* 99,95
- Heart of Darkness (dt)* . . .99,95
- Athletic Kings (dt)* 99,95

SUPER NINTENDO

- Lufia II (us)* 149,95
- Olympic Summer Games .129,95

Nintendo 64 .call

Was Ihr sonst noch braucht:

- ony PlayStation (dt) 389,-
- ega Saturn (dt) 419,-
- enkrad Sony 149,95
- eGcon - Controller Sony 99,95
- ction Replay Sony, Saturn, SNES . . . . .je 99,95
- Memory Card 8-Meg Sony (120 Speicherplätze) . . .89,95



Der Renner!

Formula 1

109,95

Super Rennspiel – unbedingt vorbestellen!!!

- Alle lieferbaren deutschen Sony PSX & Sega Saturn Games auf Lager!!!
- Komplette kostenlose Preisliste für PSX, Saturn, Jaguar, SNES, Mega Drive, Mega CD, NeoGeo CD und Nintendo 64 anfordern!
- Täglich neue Import-Spiele

Bestellen geht so einfach !!
Anrufen - Bestellung & Adresse durchgeben - ... und fertig!!!
••• KEIN CLUB •••

Da kommt was auf Euch zu...!!



NHL'97, Swagman, Daytona Remix, Virtua Cop II, Virtua Fighter Kids, Nights, Destruction Derby, Tomb Raider, Mr. Bones, Dark Savior... CALL FOR MORE!!!

PlayStation

Syndicate Wars, Blood Omen, Crash Bandicoot, Tunnel B1, Raven Project, Project Overkill, Horned Owl, X-Men, wipEout 2097, Beyond the Beyond, Return Fire, Sim City 2000, Top Gun, Soviet Strike, NHL Hockey, Rebel Assault II... CALL FOR MORE!!!

FGArtDept. AZ09/96 ABG-Maniac

• SPIELE MIT "*" SIND BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR! BITTE NACHFRAGEN! •
Annahmeverweigerer, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20,-. Versand erfolgt im Sicherheitskarton!!!
Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Lieferbedingungen: Porto DM 6,95 + NN

Phone: 0451 - 871 75 55

A.B. Games • Moislinger Allee 40a • 23588 Lübeck • Nur Versand

Ab 300.- DM portofrei • Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten • Keine Haftung für Kompatibilität

Auch Händler willkommen! Fax: 0451 - 8717565

Die Kreuzritter von York

Die englische Abenteuerschmiede Revolution erfüllt Playstation-Besitzern den Traum vom Geschichts-Adventure: Der historischen Altstadt von York droht „Baphomets Fluch"!





Geschäftsführerin Noirin Carmody und Script-Writer Dave Cummins sind mit Charles bei Activision abgewandert, um Revolution zu gründen. Produzent Steve Ince (unten) sollte ursprünglich die Hintergründe pinseln.

Geschichtsstunde

Wer an England denkt, dem fällt zuerst die europäische Multimedia-Metropole London ein. Hier sind europäische Hersteller-Zentralen, populäre Entwickler haben in der englischen Hauptstadt ihren Firmensitz. Wer sich allerdings neben dem Einkaufstrip noch ein bißchen Landurlaub gönnt und weiter nördlich reist, stolpert auf halber Strecke über die historischen Grenzsteine von York und entdeckt zwischen Kuhweiden und Burgruinen die Adventure-Schmiede Revolution: Anstatt wie andere Teams gegen das hektische Großstadt-Treiben zu kämpfen, entfaltet die 20 Mann starke Revolution-Crew vor geschichtlicher Kulisse Kreativität und sammelt Ideen für historische Abenteuerkost. Ex-Activision-Entwicklungsleiter Charles Cecil hat die Adventure-Profis 1991 zusammengetrommelt, um mit seinen Kollegen Noiron Carmody und Dave Cummins die amerikanischen Abenteuer-Profis in ihre Schranken zu weisen. Nach „Lure of the Temptress" und dem Cyberpunk-Adventure „Beneath a Steal Sky" (beide nur für PC) widmen sich die Revolution-Chefs ihrer Leidenschaft für historische Mysterien. Als begeisterte „Indiana Jones"-Fans und engagierte Hobby-Historiker haben Charles und Dave für ihr drittes Adventure „Baphomets Fluch" (im englischen Original "The Broken Sword") das Know-How von renommierten Animationsspezialisten mit der Geschichte um den mystischen Templerorden kombiniert.

Wer der fanatischen Christenbruderschaft seinerzeit beitreten wollte, mußte sich von weltlichem Schnickschnack trennen. Das Resultat war eine stinkreiche Sekte armer Ritter, die Ungläubige massakrierten und den Gral beschützt haben sollen. Noch heute häufen sich Gerüchte über die Untergrundaktivitäten der Sektenmitglieder. Phantasievolle Historiker behaupten, daß die Templer noch immer ihre Intrigen spinnen...



Der gestreßte George entdeckt vor seinem Hotel zwei schräge Vögel: Die Ganoven beschatten Euren Helden!



Georges Kampf gegen die Templer beginnt vor einem Pariser Café, im Vorspann (oben links) flirtet er mit der Kellnerin.

Schauplatz Paris

Als der junge Amerikaner George Stobbard vor einem Pariser Café gemütlich seinen Kaffee schlürft und mit der kessen Kellnerin flirtet, jagt ein maskierter Attentäter die Café-



Leinwandreife Animation statt Sprite-Geruckel: Sämtliche Charaktere sind in Zeichentrickqualität animiert.



Die historischen Hintergrundbilder wurden nach Foto-Vorlagen entworfen und phantasievoll ausgeschmückt.

Der freundliche alte Herr unterhält George mit einem Solo am Flügel.



Ein Kleidungsfetzen am Gitter weist auf einen Mechanismus hin.



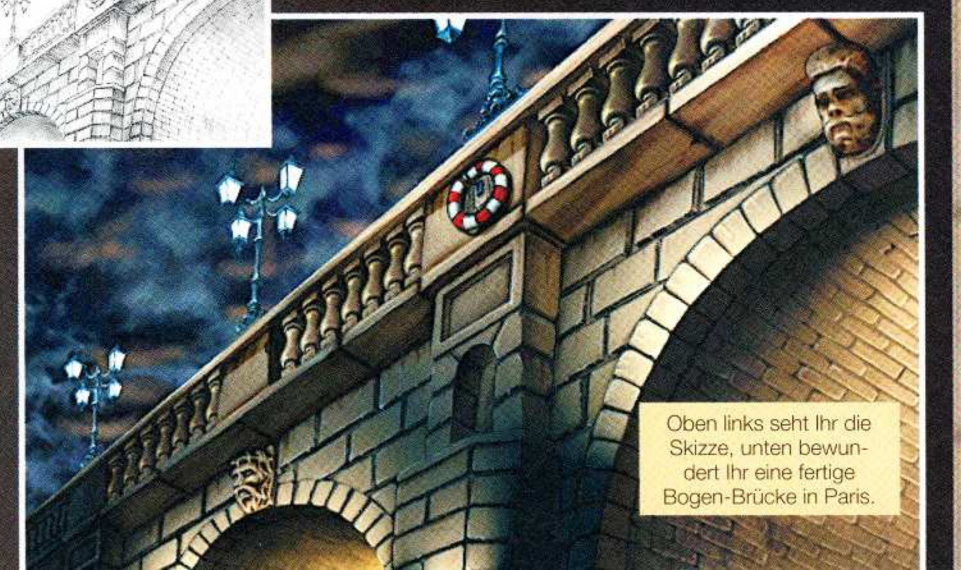
Euer Held stöbert durchs Pariser Museum: Ob Ihr in dem Durcheinander Hinweise auf den Templer-Orden findet?

Stube in die Luft. In den Trümmern entdeckt Ihr die Leiche eines alten Gelehrten, seinen Koffer hat sich der als Clown verkleidete Täter unter den Nagel gerissen. Während der Gauner samt Aktenkoffer und einem vergilbten Templer-Manuskript bereits über alle Berge ist, wird George von der Pariser Polizei und einer feschen Reporterin verhört: Die aufdringliche Nico ist auf eine brisante Titelstory scharf und heftet sich an Georges Fersen. Schon bald weiß Euer Held nicht mehr, wo ihm der Kopf steht: Die biestige Journalistin liegt ihm ständig in den Ohren, schräge Sektenjünger wollen ihm an den Kragen. Außerdem muß Euer gestreßtes Sprite ein komplexes Rätselgerüst im Auge behalten. Anstatt die Puzzle-Kost nur am Zentral-Plot zu orientieren und eine lineare Story vorzugeben, hat sich Revolution um ein komplexes System bemüht: Sogar nebensächliche Veränderungen werden vom Programm registriert. Programmierer vergleichen einen solchen Vermerk mit dem Setzen einer Flagge: Entdeckt der Programm-Code bei einem späteren Routine-Check ein gehißtes Fähnchen ("Flag"), ändert sich der Spielverlauf: Wer der verletzten Lady ein Glas Brandy in die Hand drückt, wird vom Inspektor für den Rest des Spiels schief angesehen. Wer aufs Gentleman-Spielen verzichtet, kommt besser mit den Gesetzeshütern aus. Die meisten Flags entpuppen sich später als inhaltliche Gags, bereichern die ungewöhnlich detaillierte Welt aber mit überraschendem Eigenleben. Adventure-Freaks freuen sich über eine detailgetreue Herausforderung mit knackigen Puzzles und klassischem Klick-Interface: Ihr sucht Hintergrund und Personen aufmerksam mit dem Cursor ab, die Icon-Form verrät, ob Ihr ein Objekt untersuchen oder über Sprachausgabe und Untertitel ein Gespräch führen könnt. Anstatt träge in die Zielrichtung zu watscheln und ruckartig zu hantieren, schlendert George wie seine Kino-Kollegen mit gelassenem Zeichentrickschritt zum Bestimmungsort, Animations-Sequenzen, ein orchestraler Soundtrack von "Nostradamus"-Komponist Barrington und unzählige Sound-Samples runden das Kino-Flair ab. "Baphomets Fluch" wird im Auftrag von Sony entwickelt und soll voll synchronisiert im Herbst erscheinen. *rb*

Bei Disney-Filmen mittlerweile Standard: Felsüberhang und Hintergrund werden als versetzte Ebenen bewegt.



Charles packt seine Probleme bei den Hörnern: Ihr ärgert Euch mit einem aufdringlichen Ziegenbock herum.



Oben links seht Ihr die Skizze, unten bewundert Ihr eine fertige Bogen-Brücke in Paris.

AKTUELLES

Audienz bei Charles Cecil

? Adventures sind selten geworden. Was hat Revolution zur Entwicklung eines klassischen Grafik-Abenteuers bewegt?

CHARLES: Als ich noch für Activision arbeitete, entwickelte sich mit Sierra und Lucas Arts die Basis für das Genre, allerdings waren die meisten Titel Fließband-Produkte, die mit den selben Editoren entworfen wurden. Wir hatten es uns in den Kopf gesetzt, den übermächtigen US-Anbietern Paroli zu bieten. Wir dachten, die veraltete Konkurrenz leicht in die Knie zu zwingen, doch dann publizierte Lucas Arts das revolutionäre PC-Adventure "Monkey Island". Von unserem Debüt-Spiel "Lure of the Temptress" bis hin zu "Beneath a Steel Sky" hatten wir eine Menge aufzuholen.

Adventure-Profi und Hobby-Historiker Charles Cecil ist schon seit über zehn Jahren in der Branche, '92 gründete er Revolution

? Was macht Ihre Spiele so besonders? Schließlich sind die finanzkräftigen US-Labels als Konkurrenz für ein europäisches Entwickler-Team nicht zu unterschätzen.

CHARLES: Wir konzentrieren uns vor allem auf eine solide Spielbarkeit, statt wie viele US-Firmen den Interactive-Movie-Weg zu beschreiten. Unsere Stärke liegt in interessanten Plots und vertrackten Puzzles – viele Leute bevorzugen unseren Stil. Wir hatten bereits anfangs ein gutes Animations-Team, bemühten uns aber um Unterstützung aus der Zeichentrick-Branche und engagierten sogar einen Layout-Experten aus den Don-Bluth-Studios. Unser Ziel: Wir wollen Titel entwickeln, die sich gut spielen, neue Abenteuer-Dimensionen eröffnen und genauso viel hermachen wie kommerzielle Cartoons.

? Wieso hat sich Ihr Team für einen historischen Plot entschieden?

CHARLES: Meine Lieblingsbücher und -Filme basieren auf historischen Begebenheiten, wie zum Beispiel Spielbergs "Indiana Jones und der Tempel des Todes". Auch wenn ein Zuschauer nichts über den Mythos weiß – das mystische Flair fesselt ihn dennoch. Der Templer-Mythos hat uns besonders fasziniert: Unser Team ist sogar zu historischen Stätten gereist, um der Legende auf den Grund zu gehen und Fotos für unsere Künstler zu schießen.

? Wollen Sie den Spielern geschichtliches Wissen vermitteln?

CHARLES: Wir wollen die Spieler genauso wenig zu etwas zwingen wie es Spielberg mit "Indiana Jones" wollte. Der Spieler soll vom mystischen Ambiente gefesselt werden und sich für den Plot begeistern – es liegt uns fern, die Kunden gewaltsam mit historischen Informationen zu füttern. Wir möchten sie vielmehr zum Nachdenken anregen: Es gibt eine Fülle an Information, aber für die Lösung muß man nur Bruchteile beachten.

NASCAR Racing 96

KREISVERKEHR UND KNOCHENBRUCH

Rennsport-Authentizität statt Gasfuß ohne Reue: Unter realistischen Bedingungen startet ihr auf den 16 Rundkursen der härtesten PS-Liga Amerikas.


Rennspiel-Puristen fahren in der Cockpit-Perspektive: Alle Anzeigen, Drehzahlmesser und Tachometer funktionieren wirklich.


Zusätzlich hilft Euch ein Rückspiegel (rechts oben), die Konkurrenz im Auge zu behalten.


Im Gegensatz zum PC-Original finden in der Playstation-Version einige der Rennen auch nachts statt.

Für die Programmierer von Simulationsspielen ist der amerikanische Kunde ein harter Richter: Wird eine Flugsimulation für den PC veröffentlicht, setzten sich Zivil- und Militärpiloten hinter ihre „Thrustmaster"-Joysticks und testen das Flugverhalten mit unerbittlichem Kennerblick. Wehe, wenn „Flight Unlimited" oder eine neue Version des Microsoft-"Flight Simulator" nicht pixelpräzise die Wirklichkeit nachbilden, sich winzige Ungenauigkeiten dem Spieler zeigen – die Simulation floppt im Handel, jahrelange Entwicklungsarbeit ist umsonst. Ähnlich wie den Fliegerspielen geht es U-Boot-, Motorrad- und Panzer-Simulationen: Immer finden sich PC-Spieler, die durch ihren Beruf oder ihr Hobby mit dem Thema Erfahrung haben und realistische Physik vor Grafikpracht, Authentizität vor eine unkomplizierte Benutzerführung stellen. „NASCAR Racing" hat in den Augen amerikanischer Rennsport-Fetischisten Gnade gefunden. Wer zu den aufregenden NASCAR-Rennen pilgert und daheim einen PC besitzt, schwört auf die Genauigkeit und die Optionsvielfalt der Simulation. Von Automatenkrachern wie „Ridge Racer" oder „Sega Rally" wollen die Simulations-Hardliner nichts wissen.


Die Teufelsklippe: Neben authentischen Kursen der NASCAR-Liga hat Papyrus für Playstation-Besitzer auch zwei Fantasy-Strecken eingebaut.

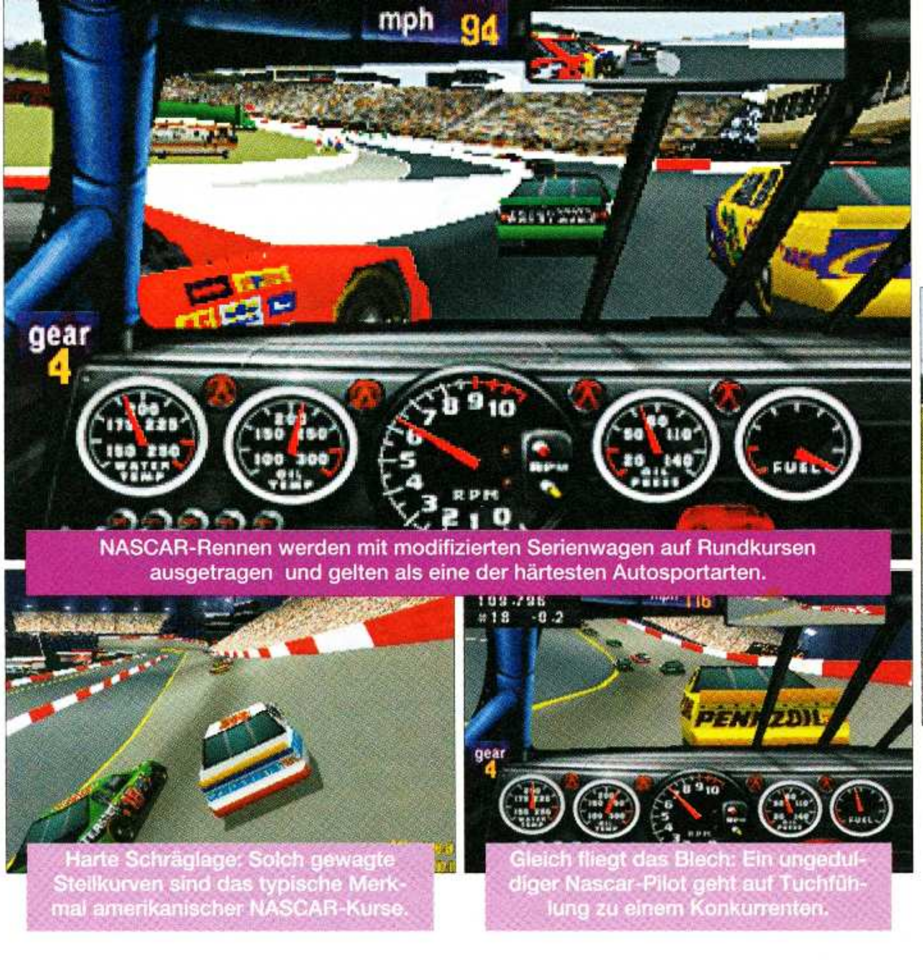
Vielleicht liegt es an den strengen Regeln des amerikanischen Simulations-Marktes, daß das drei Jahre alte „NASCAR Racing" noch nicht für die Playstation ausgeliefert wurde. Auf Spielkonsolen werden in der Regel einfache Actionspiele vermarktet, Simulationen gelten hingegen als nur für den PC geeignet. Im Herbst will Sierra dennoch die Probe aufs Exempel machen und den Stock-Car-Klassiker mit all seinen Features für die Playstation ausliefern. Damit auch jüngere Konsolen-Spieler mitkommen, wurde extra für die Sony-Konsole der „Arcade Modus" programmiert, der einen umkomplizierten, stark action-lastigen Einstieg in den NASCAR-Zirkus ermöglicht. Außerdem gestaltete das Entwicklungshaus Papyrus neben den authentischen Kursen einer NASCAR-Saison zwei etwas verrücktere Fantasy-Kurse, die Euch abseits des tristen Rundkurszirkus über waldige Hügel und durch gewagte Canyon-Steilkurven führen.





16 authentische Strecken befinden sich auf der Playstation-CD – acht mehr als in der PC-Fassung.

Der Simulations-Modus bildet jedoch den Kern der Playstation-Fassung: Um eine Meisterschaft zu gewinnen, stimmt Ihr vor jedem Rennen Euren Stock-Car-Wagen auf die Streckenbedingungen ab. Ihr kontrolliert den Reifendruck und das Gewicht Eures Wagens, verstellt den Spoiler und die Stoßdämpfer, um auf der Strecke zusätzliche Sekündchen herauszuholen. Spielt Ihr auf maximalen Realitätsgrad, braucht Ihr tagelanges



NASCAR-Rennen werden mit modifizierten Serienwagen auf Rundkursen ausgetragen und gelten als eine der härtesten Autosportarten.

Harte Schräglage: Solch gewagte Steilkurven sind das typische Merkmal amerikanischer NASCAR-Kurse.

Gleich fliegt das Blech: Ein ungeduldiger Nascar-Pilot geht auf Tuchfühlung zu einem Konkurrenten.



In der unserer "NASCAR Racing"-Vorabversion fehlten teils noch Hintergrundelemente

PAPYRUS: DIE RENNSPIELPROFIS

Die lang verspätete Fortsetzung zum Ur-"NASCAR" von 1994 (Bild)...

Mit „Indianapolis 500", einer Simulation für PC und Amiga, schuf David Kaemmer schon 1990 ein 3D-Rennspiel mit detaillierter Grafik und ausufernder Optionsvielfalt. Das Thema sollte den Papyrus-Gründer und Chefprogrammierer nicht mehr loslassen, denn Auftraggeber Electronic Arts bestand auf einen Nachfolger. „Indy Car Racing" erschien drei Jahre später, bevor Papyrus zu Virgin wechselte. Diese konnten sich an dem Verkaufserfolg der Multi-Player-Raserei „NASCAR Racing" (1994) nicht lange erfreuen, denn im letzten Jahr wurde das Entwicklungshaus vom Software-Riesen Sierra („Leisure Suit Larry", „Phantasmagoria") übernommen. Kürzlich stellten die Programmierer um David Kaemmer den langerwarteten Nachfolger „Indy Car 2" für den PC fertig. Auf das versprochene „NASCAR"-Sequel müssen wir noch zwei Monate warten.



...soll in den nächsten Monaten für PC erscheinen: "NASCAR 2"

Training, um über die Runden zu kommen: Eine Kollision mit der Leitplanke oder ein Rempler vom Konkurrenten (beides keine Seltenheit im harten Stock-Car-Business) und schon trudelt Euer Wagen mit lädierter Achse über den Asphalt. So sollten selbst Simulationsfreunde, die über den „Arcade Modus" die Nase rümpfen, anfangs mit Automatik, Brems- und Lenkhilfe an den Start gehen und die Option „Car Damage" außer Kraft setzen. Später, nach den ersten Erfolgen, schraubt Ihr den Realitäts-Level wieder höher und erfahrt, wieso „NASCAR Racing" auf dem PC als das Rennsport-Non-Plus-Ultra galt. Ein zusätzliches Schmankerl genießt Ihr, wenn Ihr aus der In-Car-Perspektive losrast: Alle Instrumente (Drehzahl- und Geschwindgkeitsmesser, Anzeigen für Wasser- und Öltemperatur) funktionieren; im Gegensatz zu anderen Rennspielen hat der Ausschlag der Zeiger etwas zu sagen. "NASCAR Racing 96" lag uns in einer Version vor, die auf eine Veröffentlichung vor Weihnachten hoffen läßt. Die meisten der neuen Playstation-Features sind bereits implementiert: Neben den beiden fiktiven Strecken und dem Arcade-Modus fällt vor allem die verfeinerte Grafik mit schattiertem Asphalt, Rauchentwicklung und neuen Texturen auf. Auch die Nacht-Levels erleben NASCAR-Fans nur auf der Playstation. *wi*

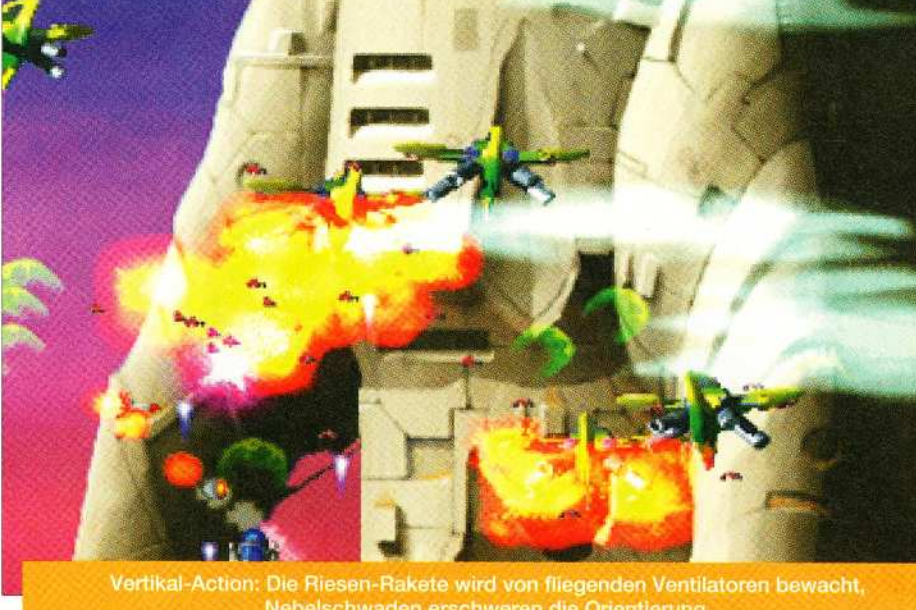
Neu im Vergleich zum PC.-Vorgänger ist auch der Arcade-Modus, der Konsolen-Spielern einen schnellen NASCAR-Einstieg erlaubt.



Detail-Vernarrtheit ist das Kennzeichen von "NASCAR Racing": Ihr bestimmt den Realitätsgrad und fummelt danach an Reifendruck und Spoilerwinkel.



Nach langer Durststrecke bahnt sich ein überragendes 2D-Ballerspiel den Weg auf 32-Bit-Konsolen: „Project X2" nutzt die Hardware für ein Spektakel der explosiven Art.



Vertikal-Action: Die Riesen-Rakete wird von fliegenden Ventilatoren bewacht, Nebelschwaden erschweren die Orientierung.







Auf dem Wüstenplaneten: Zwei der drei Mittelgegner explodieren, doch die folgenden Formationen sind mit Eurer Micker-Bewaffnung nicht vollständig aufzuhalten.







Ihr kämpft Euch entlang des gigantischen Alien-Schiffwracks nach oben durch — ein Mittelgegner deckt Euch mit Raketen ein.



Team 17, die englischen Schöpfer des erfolgreichen „Worms"-Strategiespaßes, basteln mit „Project X2" an einem Ballerspiel, das traditionelle Shoot'em-Up-Action mit voller 32-Bit-Power kombiniert. Projektleiter Andreas Tadic ist durch den Vorgänger „Project X" Amiga-Veteranen bereits bekannt, mit seinem Grafiker Rico Holmes schuf er Klassiker wie „Alien Breed". Doch „Project X2" ist weit mehr als ein Nachfolger. Der ambitionierte Programmierer will mit seinem neuesten Werk das ultimative Baller-Meisterwerk verwirklichen – die Hardware dafür steht ihm mit den 32-Bittern zur Verfügung.



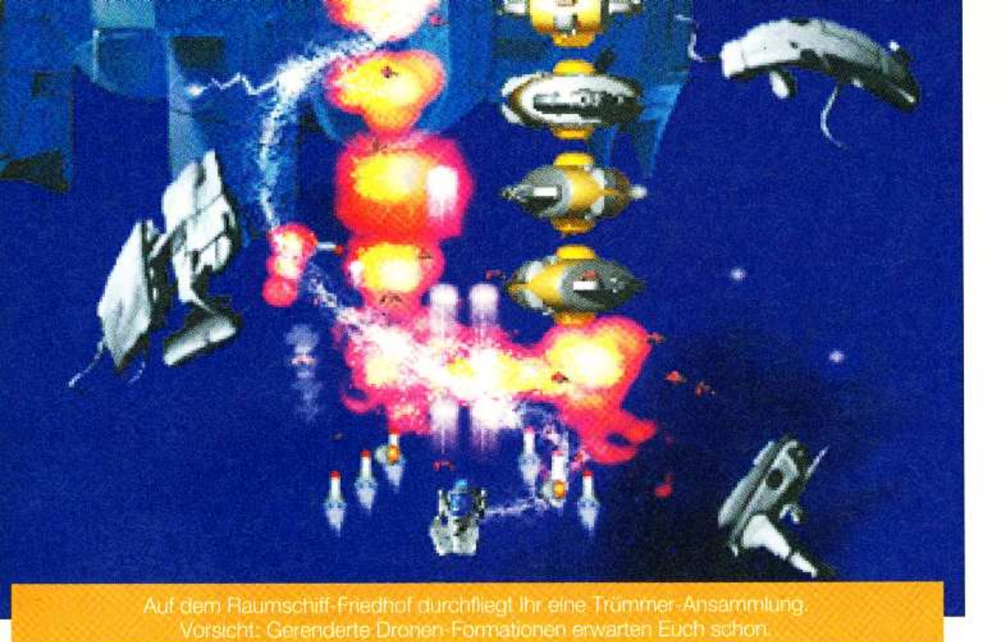
Transparente Explosionswolken künden vom Ende der Abfangsstaffel, die direkt in Eure Raketensalve donnert.

ACTION-

„X2" legt sich nicht auf eine Bewegungsrichtung fest. In den elf Abschnitten wird mal horizontal, mal vertikal gescrollt. Mit kurzen Reaktionseinlagen ist es dabei nicht getan: Jeder der Levels beansprucht Euch mindestens sechs Minuten lang; nachdem Ihr Welle um Welle fieser Aliens und fremdartiger Gefahren überstanden habt, fordert ein ausgewachsener Giganto-Boss Eure volle Konzentration. Andreas betont, daß Ihr mehr Feinde als in jedem anderen Ballerspiel auf dem Bildschirm seht – und daß es über 100 verschiedene Spezies gibt. Bis zu 15 unterschiedliche Gegner bevölkern jeden Level. Daß Ihr eine reelle, wenn auch geringe Chance habt, dafür stehen Euch neben den üblichen Extras wie Schilde und Speed-Ups insgesamt 14 Waffensysteme zur Verfügung. Neben der normalen Schnellfeuer-Waffe findet Ihr bei „X2" ein Hi-Tech-Arsenal modernster Waffentechnologie. Die „Lazersnake" kennen Baller-Fans aus „Raiden 2": Ein intelligenter Such-Laser, der bis zum Gegner-Exodus an seinem Opfer hängt. Auch der „Ripple Laser" kam schon zum Einsatz: In „Gradius" debütierte der ringförmige Energiestrahl, der mit größerer Distanz an Umfang zunimmt. Der „Side Laser" schützt Eure Flanke, mit dem etwas schwächeren „Homing Laser" spart Ihr



Die hyper-realistische "Fire"-Extrawaffe bruzzelt Schiffe im Nahkampf ab.


Auf dem Raumschiff-Friedhof durchfliegt Ihr eine Trümmer-Ansammlung. Vorsicht: Gerenderte Dronen-Formationen erwarten Euch schon.

Euch das Zielen: Er dreht in Höhe Eurer Gegner um 90° ab und trifft sie horizontal. Der Energie-Hammer ist die „Plasma Cannon" – kleinere Gegner verglühen im Dutzend billiger, wenn Ihr das Monstrum aktiviert. Grafisch genial ist der „Fire Thrower", ultra-realistisch röstet Ihr mit diesem Flammenwerfer alle Feinde, die Euch zu nahe kommen. Der „Electric Tracking Laser" kreist um Euer Schiff und schützt Euch somit vor jeglichen Angriffen – leider läßt seine Stärke zu wünschen übrig. Die „Dual Cannons" schließlich sind kleine Geschütztürme, die sich selbsttätig nach dem nächsten Gegner ausrichten und ihn attackieren. Über die „Multi Drones" und andere Waffen hüllt sich Designer Andreas in Schweigen, versprach aber noch so manche Überraschung. Gerade arbeitet das Team mit Dutzenden Spiele-Testern penibel an der Verteilung der wertvollen Extras – Ziel ist es, die Balance zwischen Frust und Motivation zu finden.

Die ersten vier Levels waren bereits spielbar. Im ersten Abschnitt säubert Ihr eine nächtliche Mega-Stadt von futuristischen Alien-Kriegsmaschinen, die das Feuer aggressiv erwidern. Auf dem folgenden Wüstenplaneten weicht Ihr Felsen und Gesteinsformationen aus. Erschreckt nicht, wenn sich das Scrolling plötzlich um 90° dreht, und Ihr Euch entlang eines riesigen Alien-Stützpunktes nach oben kämpft. Mehrere Mittelgegner versuchen Euch aufzuhalten. Nach dem staubigen Vergnügen geht's in den Weltraum. Ihr geratet – wie könnte es anders sein – in einen Asteroidenhagel, in dem Ihr nur durch schnellste Reaktionen dem Crash entgeht. Vertikal scrollend erreicht Ihr den Weltraumfriedhof, auf dem Schiffwracks an längst vergangene Schlachten erinnern.

Nun taucht Ihr hinab auf den Eisplaneten: Horizontal überfliegt Ihr den verwüsteten Stern, während Ihr Euch mit riesigen Insekten und Totenkopf-Raumschiffen duelliert. In den folgenden Levels durchquert Ihr eine Fabrik, taucht in eine fantastische Unterseewelt und navigiert durch enge Tunnel-Passagen. Der letzte Abschnitt konfrontiert Euch mit dem ultimativen Endboss, der seine Klauen aus einem schwarzen Loch heraus nach Euch ausstreckt. Angefeuert werdet Ihr durch frenetische Techno-Beats. „Project X2" wird trotz Andreas' Extrabemühungen (er arbeitet nach eigener Aussage in seinem Büro in Wakefield/Yorkshire rund um die Uhr, manchmal bis sieben Uhr morgens) erst im November erscheinen. Zwar stammen sämtliche Screenshots von der Playstation-Version, die Saturn-Fassung wird jedoch zeitgleich fertig.

Beide Versionen erscheinen (hoffentlich termingerecht) über Ocean. *cb*

TEAM 17: WORK IN PROGRESS

Neben dem furiosen Shooter „Project X2" arbeiten die Engländer noch an weiteren Projekten. Nachfolgend seht Ihr eine kurze Übersicht, auf welche Team-17-Neuheiten Ihr Euch freuen könnt.

Titel	System	Genre	Erscheint:
Allegiance	PS/SA	3D-Action	1997
3D-Pinball	PS/SA	Flipper	1997
Worms 2	PS/SA	Strategie/ Geschicklichkeit	Ende 96
Euro Manager '96	PS	Fußball-Management	Herbst 96

Ebenso wie die deutsche Software-Schmiede Neon ("Viper", "Tunnel B1") ist Team 17 ein Partner von Ocean. Der traditionsreiche englische Publisher hat sich die weltweiten Vertriebsrechte der beiden Entwickler gesichert und komplettiert damit sein Konsolen- und PC-Angebot. Zusammen mit den Inhouse-Produkten (das interne Programmierteam hört auf den Namen "Tribe") kommt Ocean auf über zehn Titel bis zum Weihnachtsgeschäft. Als Highlights der Angebotspalette werden jedoch auf jeder Präsentation die beiden Neon-Spiele genannt.



Der "Lazersnake"-Suchlaser vernichtet einen "Darius"-ähnlichen Mittelgegner. Unheimliche Wesen verwickeln Euch in gnadenlose Zweikämpfe.








Im ersten Level durchfliegt Ihr eine futuristische Mega-City bei Nacht: Nach einigen Formationen zerstört Ihr einen kreiselnden Mittelgegner, der spektakulär in Flammen aufgeht.



TALK SHOW

name: **ANDREAS VON GLISZCZYNSKI**

firma: **SEGA**
position: **MARKETING MANAGER**

Segas neuer Marketing Manager Andreas von Gliszczynski ist einer der Veteranen der deutschen Software-Industrie, wie die unten abgebildete Anzeige aus der Zeitschrift "Aktueller Software Markt" von 1985 beweist. Zusammen mit seinem damaligen Partner Axel Bialke (jetzt bei Bomico/Laguna) führte Gliszczynski 1990 die deutsche Niederlassung des japanischen Software-Hauses Hudson. Als Hudson die Europa-Geschäfte von Hamburg nach London verlegte, wechselte er ein paar Häuser weiter zu Philips Media, wo er CDi- und PC-Produkte vermarktete. Am 1. Juli löste Gliszczynski Torsten Oppermann als Marketing-Chef von Sega Deutschland ab.



? Mit dem Kauf von Bomico und Laguna schuf Philips in Kelsterbach einen neuen Super-Publisher und -Vertrieb. Hat Sie eine Tätigkeit in diesem Umfeld nicht gereizt?

Gliszczynski: Philips Media verfügt seit dem Einkauf bedeutender Distributionsfirmen in Europa über ein starkes pan-europäisches Netz und wird sich in Zukunft primär auf den Software-Vertrieb konzentrieren. Eigene Publishing-Aktivitäten werden dagegen nur noch eine untergeordnete Rolle einnehmen. Natürlich gibt es auch in Kelsterbach interessante Tätigkeiten, jedoch halte ich persönlich die Möglichkeiten bei einem "echten" und hochwertigen Publisher wie Sega für interessanter. Nebenbei bemerkt finde ich Hamburg schöner als Frankfurt.

? Sega of Europe hat eine Welle der Umstrukturierungen hinter sich. Wo steht die Firma zum Zeitpunkt Ihrer Einstellung?

Gliszczynski: Die schwierigen Zeiten sind jetzt überstanden, Sega hat sich mit dem Saturn im 32-Segment fest etabliert. Schließlich ist unsere Konsole zur Zeit nicht teurer als die Playstation, wenn man deren fehlende Speicherkarte mitrechnet.
Ein weiterer wichtiger Markt ist für uns der PC. Im weltweiten Vergleich – und gerade in Japan – haben wir eine extrem gute Ausgangsposition. Ich zitiere aus MAN!AC 7/96: "(...) Aber auch andere Saturn-Titel zeigen, daß Sega Software-mäßig ein Jahrzehnt mehr Erfahrung hat als Sony". Und gerade durch dieses im Arcade-Bereich erworbene Know-How werden sich viele Käufer für Sega-Hardware entscheiden.

? Ihr Ex-Arbeitgeber Hudson produzierte Videospiele und wagte in Europa auch PC-Experimente, Philips stand kurz vor dem Einstieg in das Konsolen-Business. Bei Sega vermarkten Sie nun beides – welcher Markt hat in Ihren Augen das größere Potential?

Gliszczynski: Die beiden Märkte sind sehr unterschiedlich, und es werden andere Zielgruppen und Käuferschichten angesprochen. Beide Plattformen können nebeneinander existieren, und jeder Markt bietet für sich noch enormes Zuwachspotential. Im PC-Bereich, der zur Zeit von Simulationen, Strategie-Titeln und Adventures dominiert wird, sehe ich ein starkes Wachstumspotential im Arcade-Bereich. Umgekehrt öffnen sich auch die Next-Generation-Konsolen erfolgreichen PC-Produkten. So wird noch in diesem Jahr der Bestseller "Command & Conquer" für Saturn erhältlich sein.

? Hat der Saturn oder der PC für Sega in Zukunft eine höhere Priorität?

Gliszczynski: Für den Saturn kommen allein in diesem Geschäftsjahr noch 32 Titel, für den PC planen wir 15 Spiele. Beide Produktgattungen werden von uns mit aller Kraft unterstützt – nur so können wir tatsächlich Erfolg haben. Einige Sega-Titel werden auch in Zukunft exklusiv für den Saturn erscheinen. "Nights" wäre z.B. technisch gar nicht auf dem PC möglich.

? Die 32-Bit-Hardware-Hersteller senken ihre Preise drastisch. Beginnt mit der Nintendo-64-Einführung das Endspiel für den Marktführer oder schneiden sich Sony und Sega mit ihrem Hardware-Dumping ins eigene Fleisch?

Gliszczynski: Welches Nintendo? Um mit den Worten von Tom Kalinske zu reden: "Ich würde nicht zwölf Monate auf den Klempner warten." Das Nintendo 64 ist in Deutschland noch nicht offiziell verfügbar und es bleibt fraglich, ob es überhaupt noch zum diesjährigen Weihnachtsgeschäft erscheint. Das Nintendo-Gerät ist bestimmt nicht schlecht, aber wie hoch wird der Verkaufspreis in Deutschland sein? Und welche Spiele sind dann erhältlich? Startet Nintendo mit drei bis fünf Titeln, wird es für den Saturn bereits 200 qualitativ hochwertige Spiele geben. Und so groß ist der Unterschied zwischen 32- und 64-Bit nun auch wieder nicht. Nur für CD-Konsolen wie den Saturn und Playstation können die Spielespeichermedien kostengünstig hergestellt werden. Die Nintendo-Cartridges werden immer relativ teuer bleiben. Unsere "Hot Price"-Range für unschlagbare 49,95 Mark pro Spiel kann Nintendo einfach nicht realisieren.

? Mit welchen A-Titeln geht Sega ins Weihnachtsgeschäft, was sind die bedeutendsten Spiele, die noch vor Ende des Jahres in Deutschland erscheinen?

Gliszczynski: Einer unserer wichtigsten Titel ist "Nights" von Yuji Nakkas Sonic-Team. Weitere Highlights sind "Exhumed", "Athlete Kings", "Tomb Raiders", "Tunnel B1, "Fighting Vipers", "Virtua Cop 2" und natürlich das neue "Daytona". Damit haben wir praktisch für jedes Genre ein Referenzspiel zu bieten.

? Werden die Spiele des Segasoft-Joint-Ventures auch von Ihnen in Hamburg vermarktet?

Gliszczynski: Ja, alle Segasoft-Titel werden in Deutschland ebenfalls von Sega vermarktet.

? Erscheinen über Segasoft bzw. Sega dann auch Playstation-Spiele?

Gliszczynski: Nein Würde denn Nintendo für andere Plattformen als Game Boy, Super NES und Nintendo 64 entwickeln?

? Ihr ehemaliger Arbeitgeber Philips wird im Herbst DVD-Heimgeräte und -PC-Laufwerke auf den Markt bringen. Gibt's bei Sega auch schon eine für DVD zuständige Hard- oder Software-Abteilung?

Gliszczynski: Als CD mit extrem hoher Speicherdichte und Kapazität wird DVD gerade in Verbindung mit MPEG 2 den Software-Entwicklern vielfältige Möglichkeiten eröffnen. Vor Ende 97 wird DVD aber keinerlei Bedeutung auf dem Massenmarkt haben. Als ein führender Entwickler im Electronic-Entertainment-Bereich beobachten wir natürlich alle Trends und Möglichkeiten. Sollte sich DVD durchsetzen, wird sich Sega dem neuen Speichermedium nicht verschließen.

? Wird sich Sega Deutschland im World Wide Web engagieren?

Gliszczynski: Neben der amerikanischen Sega-Homepage, die über unsere weltweiten Hard- und Software-Aktivitäten berichtet, wird in Kürze ein Sega-Europa-Server ans Netz gehen und detaillierter auf den hiesigen Markt eingehen. Der Kunde hat dort die Möglichkeit, sich über interessante Produkte näher zu informieren. Einen Vertrieb über das Internet planen wir nicht.
Nach der Markteinführung des Saturn-Internet-Kits Anfang 1997 werden wir unsere Aktivitäten im Netz noch erheblich steigern und dem Nutzer neue Möglichkeiten eröffnen.

? Der "Sega Channel" hat sich mit der Telekom-Tochter TKS auf die Einspeisung des Spielekanals in deutsche Haushalte geeinigt. Wann purzeln Sonic & Co. aus unserem TV-Kabel?

Gliszczynski: Der genaue Termin steht zum jetzigen Zeitpunkt leider noch nicht fest. Natürlich werden wir alle MAN!AC-Leser umgehend über jede "Sega Channel"-Neuigkeit informieren.

Kommt unter dem "Hot Price"-Label für knapp 50 Mark wieder in den Handel: Flipper-Referenz "Digital Pinball".

Wichtiger Saturn-Titel für das Weihnachtsgeschäft 1996: Das französische Action-Adventure "Heart of Darkness".



NINTENDO 64

GRUNDGERÄT JP RGB-60Hz



NINTENDO 64

KIRBYS AIR RACE



JETZT VORBESTELLEN !

PLAYSTATION

FORMULA 1 - AB 6. SEPTEMBER

Beispiel 1: Sony Playstation
+ 2tes Joypad
+ Memory Card
+ Ridge Racer II

DM 29.- monatlich bei 24 Monaten

Beispiel 2: Sega Saturn
+ 2tes Joypad
+ Virt. Fighter II
+ Sega Rally

DM 34.- monatlich bei 24 Monaten

▸ARJAY-FINANZIERUNG◂

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate. Oben genannte Felder sind **Beispiele**. Es können auch andere Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden. Der Mindestbestellwert beträgt DM 500.- Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbind-

ARJAY ONLINE GAMES

INTERNET
Ab sofort sind wir für Sie im Internet erreichbar. Preislisten, News, Screenshots, Orderservice and more.

http://www.arjay-games.de

PLAYSTATION

Artikel	Preis
Grundgerät dt	399.00
Umbau für Import-CD´s	129.90
Der Umbausatz dt	89.90
Game Buster dt	89.90
Joypad (Sony)	59.90
Joypad (ASCII)	69.90
Joypad NeGcon (Namco)	79.90
Joyboard (ASCII)	119.90
Link-Kabel	49.90
Memory Card	49.90
Memory Card (8MEG)	84.90
Maus dt	59.90
RGB-Scart-Kabel	49.90
A-Train dt	99.90
Adidas Power Soccer dt	94.90
Alien Trilogy pal	99.90
Andretti Racing dt	89.90
Beyond the Beyond dt	89.90
Blazing Dragons dt	89.90
Casper dt	99.90
Chronicles o.t. Sword dt	89.90

SATURN

Artikel	Preis
Grundgerät dt	429.00
Game Buster	89.90
Game Buster PC-Karte	89.90
Adapter für Import CD´s	59.90
Infrarot-Pads (Fire)	89.90
Joypad (Sega)	44.90
Joyboard (Sega)	89.90
Lenkrad (Arcade Racer)	129.90
Mission Stick	149.90
MPEG-Modul dt	349.00
Photo CD System	59.90
Umbau dt/us/jp	79.90
Alien Trilogy pal	99.90
Blazing Dragons dt	89.90
Bubble Bobble dt	89.90
Casper dt	99.90
Cyber Speedway dt	89.90
Destruction Derby dt	89.90
Diskworld dt	89.90
Earthworm Jim II dt	89.90
Eurosoccer 96 dt	99.90

NINTENDO 64

Grundgerät jp RGB-60Hz inkl. Joypad, RGB-Kabel & Netzteil.

Neuheiten, Lieferumfang und aktueller Preis standen bei Drucklegung noch nicht fest.

SUPER NES

Artikel	Preis
Umbau 50/60Hz	99.90
Umbausatz 50/60Hz	69.90

NEO GEO CD

Artikel	Preis
Pulstar	*39.90

ALLGEMEINES

Preise mit einem * sind Angebote und-oder Restposten und gelten nur solange der Vorrat reicht. Für alle hier genannten Systeme haben wir natürlich weitere Artikel auf Lager.

ARJAY GET YOUR GAMES 0221·121067



PLAYSTATION

TEKKEN 2

KEINE LUST MEHR AUF DEN CD-KLAPPE-WECHSELTRICK?

HIER IST DIE LÖSUNG:

DER UMBAU DURCH UNSERE WERKSTATT, ODER DER UMBAUSATZ FÜR BASTLER

PLAYSTATION

DER UMBAU & DER UMBAUSATZ



PLAYSTATION

RESIDENT EVIL

PLAYSTATION

Artikel	Preis
Darkstalkers dt	89.90
Die Hard Trilogy dt	89.90
Earthworm Jim II dt	89.90
Formula 1 dt	109.90
Galaxian III dt	89.90
Iron Man dt	89.90
John Madden 97 dt	89.90
Jumping Flash 2 dt	89.90
Killing Zone dt	89.90
Myst dt	89.90
Namco Museum Vol 1 dt	99.90
Namco Museum Vol 2 dt	99.90
Namco Museum Vol 3 jp	149.90
NFL Quaterback Club dt	89.90
Olympic Games dt	84.90
Olympic Soccer dt	84.90
PGA Tour Golf 97 dt	89.90
Power Play Hockey dt	84.90
Pro Pinball - The Web dt	89.90
Puzzle Bobble dt	69.90
Raging Skies dt	89.90
Resident Evil pal/dt	89.90
Return Fire dt	99.90
Ridge Racer Revolution dt	99.90
Silverload dt	89.90
Space Hulk dt	89.90
Skeleton Warriors dt	84.90
Street Fighter Alpha dt	89.90
Time Commando dt	89.90
Tekken II us	119.90
Top Gun - Fire at Will dt	89.90
Toshinden II dt	89.90
Track & Field dt	99.90
Warhammer dt	89.90

SATURN

Artikel	Preis
FIFA-Soccer 96 dt	99.90
Gun Griffon dt	99.90
Lemmings 3D dt	89.90
Magic Carpet dt	109.90
Myst dt	119.90
Mystaria dt	109.90
Need for Speed dt	99.90
Night Warriors dt	109.90
NFL Quaterback Club dt	99.90
NHL Allstar Hockey dt	109.90
Olympic Games dt	84.90
Olympic Soccer dt	84.90
Panzer Dragoon Zwei dt	109.90
Power Play Hockey dt	89.90
Rayman dt	89.90
Road Rash dt	99.90
Robotica dt	89.90
Sega Rally dt	109.90
Shellshock dt	119.90
Shining Wisdom dt	109.90
Shockwave Assault dt	99.90
Sim City 2000 dt	109.90
Street Fighter Alpha dt	89.90
Theme Park dt	109.90
Thunderhawk II dt	109.90
Tilt! dt	89.90
Toshinden Remix dt	109.90
Ultimate Drei dt	89.90
Viewpoint dt	99.90
Virtua Fighter II dt	119.90
Virtua Hang On dt	109.90
Virtua Racing dt	89.90
Virtual Golf dt	89.90
WipEout dt	*49.90

VERSANDADRESSE

ARJAY GAMES
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Montag - Freitag 10:30 - 18:30

Fon: 0221-12 10 67 /68 /69
Fax: 0221-12 56 76
http://www.arjay-games.de

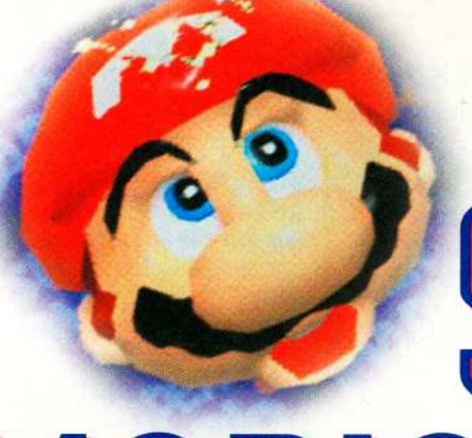
UNSER LADENLOKAL

JUMP 'N' RUN®
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Fon: 0221-12 33 93
Ladenpreise können abweichen

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Bestellungen bis 17:00 werden noch am selben Tag verschickt. (Lagerware) Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.
Händleranfragen erwünscht.

Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen nicht gefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.

Gestaltung: WATCH-Promotion 0221-123342



SUPER MARIO 64

Im Vorraum des ersten Wasser-Levels (Kurs 3) versteckt sich hinter einem schwarzen Quadrat in Deckenhöhe dieser Bonus-Level mit acht roten Sternen.

Nachtrag zum MAN!AC-Test: Wir verraten Euch, wie Ihr alle 120 Sterne bekommt und präsentieren die besten Spielszenen aus höheren Levels.

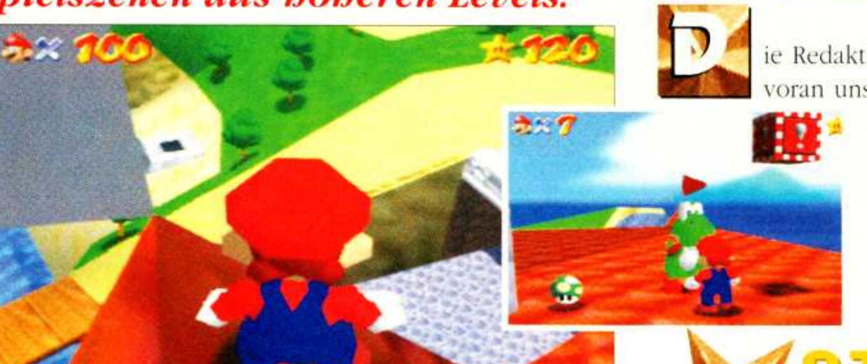


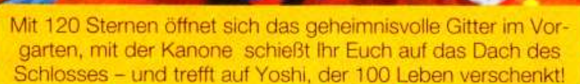
Der zweite Schnee-Level (Kurs 10) ist gut versteckt: Nur im riesigen Wandspiegel ist der Level-Eingang sichtbar.



Der Schneeman pustet Euch von der Eisbrücke – nur im Windschatten des Pinguins erreicht Ihr die andere Seite.

Die Redaktion ließ nicht locker, ehe der letzte Stern gesammelt war: Allen voran unser Tobias „Netscape" Hartlehnert führte Mario zu immer neuen Höchstleistungen. Auf dieser Seite zeigen wir Euch die wichtigsten und witzigsten Szenen aus der Endphase des Mammut-Jump'n'Runs. Wie Ihr die 120 Sterne im einzelnen ergattert, zeigt unser „Sternsammler"-Kasten. Außerdem lest Ihr in den Bildunterschriften den ein oder anderen Trick, wie Ihr beispielsweise versteckte Räume oder weitere Gags entdeckt. *mg/th*





Mit 120 Sternen öffnet sich das geheimnisvolle Gitter im Vorgarten, mit der Kanone schießt Ihr Euch auf das Dach des Schlosses – und trefft auf Yoshi, der 100 Leben verschenkt!



Ein gut versteckter Stern, der viele Mario-Spieler lange beschäftigte: In Kurs 13 zerdeppert Ihr einfach die Giganto-Pflanzen links vom Startpunkt des Levels.



Auf der Bergkuppe von Kurs 13 knackt Ihr mit Maxi-Mario einen versteckten Eingang zu dieser Höhle, die ihr jedoch nur als Mini-Mario betreten könnt.



Ein falscher Schritt im Turmuhr-Level (Kurs 14) und ihr segelt in tödliche Tiefen. Betretet Ihr den Parcours Schlag 12, 3, 6 oder 9, werden alle animierten Plattformen gestoppt.

STERNSAMMLER

AKTIVITÄT	ERTRAG
In jedem der 15 Kurse könnt Ihr sechs offizielle Sterne sammeln. Den durchsichtigen blauen Stern verwandelt Ihr immer dann in einen gelben Stern, sobald Ihr die acht roten Münzen pro Kurs ergattert habt.	90
Wenn Ihr pro Kurs 100 gelbe Münzen sammelt, gibt's einen Extra-Stern.	15
In jedem der drei Bowser-Level könnt Ihr acht rote Münzen aufgabeln, die wiederum einen gelben Stern herbeizaubern.	3
Habt Ihr 20 bzw. 50 Sterne gesammelt, hoppelt im Keller ein Hase herum. Fangt Ihr ihn, erhaltet Ihr jeweils einen Stern.	2
In jedem Level mit den roten, blauen und grünen Ausrufezeichen-Schaltern gibt's ebenfalls acht rote Münzen - sprich je einen gelben Stern.	3
In der Nähe des Eingangs zum Wasserlevel (Kurs 3) entdeckt Ihr einen Bonusraum mit acht roten Münzen.	1
Die Rutsche bei den drei Prinzessin-Bildern ist für zwei gelbe Sterne gut. Der erste winkt bei standesgemäßer Rutschpartie, der zweite wird nur bei einer Zeit unter 21 Sekunden ausgehändigt.	2
Im Wolken-Level im dritten Stock tummeln sich ebenfalls acht rote Münzen.	1
Im Keller, im ersten Stock und im zweiten Stock (außen, nicht in den Kursen) gabelt Ihr je einen Toad auf. Jeder Pilzkopf hat einen gelben Stern im Gepäck.	3
Summe	**120**



Magic Mario Carpet: Auf dem transparenten Regenbogen-Pfad segelt Ihr an einem Luftschiff mit Flügeln vorbei.



Im Luft-Labyrinth (Kurs 15) findet Ihr neben den acht roten Münzen auch den rosaroten "Kanonen-Mann".

Saturn • Playstation • Gameverleih Keine EA-Titel **Händleranfragen erwünscht**

VIDEO & GAME

Tel. 030 425 05 89/425 95 24
Spätservice 030 421 37 67
Fax 030 421 37 68

An- & Verkauf
Auszüge aus unserer Preisliste

Coole Preise
Importspiele Hier!

SNES

Titel		Preis
Action Instinct	Dt	99
Asterix & Obelix	PV	119
Breath of Fire 2	Dt	109
Bicer Mice from Mars	Dt	99
Bomberman 2	Dt	69
Bomberman 3	**Dt**	**99**
Bomberman 4	Jp	179
Batman Forever	Dt	99
Civilisation	US	129
Chrono Trigger	US	144
Donkey Kong 2	**GV**	**109**
Donald in Maui Mall.	**Dt**	**129**
Demolition Man	Dt	99
Earth Worm Jim	Dt	129
Final Fantasy 3	US	149
Final Fight 3	Dt	109
Front Mission 2	**Jp**	**149**
FIFA Soccer`96	Dt	119
Hebereke Popon 2	Dt	99
Jungle Strike	DV	109
Lufia 2	US	139
Mega Man X3	Dt	99
Mario Kart	Dt	69
Mechwarrior 2	**Dt**	**109**
Mega Man 7	Dt	109
NHL Hockey 96	Dt	119
NBA Live`96	Dt	119
Operation Starfish	Dt	59
Parodius 3	**JP**	**179**
Primal Rage	Dt	99
PTO II	US	129
Pinocchio	Dt	129
Rock'n Roll Racing	Dt	89
Super Turrican 2	Dt	59
Syndicate	Dt	69
Sim City	Dt	79
Secret of Evermore	Dt	109
Secret of Mana 2	Jp	199
Superstar Soccer deluxe	Dt	129
Super Mario RPG	**US**	**139**
Street Racer	Dt	59
Time Cop	Dt	109
Theme Park	**Dt**	**109**
Tetris 2	Dt	119
Tetris & Dr. Mario	Dt	89
Urban Strike	Dt	89
Waterworld	Dt	109
Wormes	Dt	119
Weapon Lord	Dt	129
WWF Wrestlemania	Dt	119
Yoshi`s Island	Dt	119
Gebrauchtspiele schon	**ab**	**19**
Action Replay 3	Dt	89
SuperNES gebraucht	Dt	99

Jaguar

Titel		Preis
Jaguar mit Spiel	GV	189
Spiele auf Anfrage		

Sega Saturn

Titel		Preis
Alien Trilogy	**US**	**119**
Bomberman	JP	149
Blood Omen	**US**	**119**
Command & Conquer	**US**	**119**
Congo	**US**	**119**
Deadly Skies	Dt	99
Defcon 5	Dt	79
Destruction Derby	Dt	99
Decathlete	JP	119
Don Pachi	Jp	119
Earthworm Jim 2	Dt	99
Fatal Fury	US	119
FIFA Soccer	Dt	99
F 1 Live Information	**Dt**	**99**
Golden Axe of Duell	Dt	99
Gradius deluxe	JP	129
Hang On GP 95	Dt	99
Iron Storm	**US**	**119**
King of Fighter 95	JP	149
Military Commander 2	**Jp**	**119**
Mystaria	**Dt**	**99**
NHL Powerplay	**US**	**119**
Nights mit Pad	**JP**	**139**
Night Warriors	US	119
Olympic Games	Dt	99
Primal Rage	Dt	99
Panzer Dragon 2	**Dt**	**109**
	Dt	**99**
Rayman	Dt	94
Romance of III Kingdom	US	129
Road Rash	Dt	99
Sim City 2000	Dt	99
SEGA Ralley	**Dt**	**99**
Sega Tennis	Dt	99
Shell Shock	Dt	99
Shining Wisdom	Dt	99
Skeleton Warriors	US	119
Streetfighter Alpha	**US**	**119**
The Horde	US	119
Theme Park	**Dt**	**99**
Thunderhawk II	Dt	99
Toshinden	**Dt**	**99**
Ultimate	**Dt**	**89**
Vampire Hunter	**US**	**119**
Victory Goal 96	**JP**	**119**
Virtua Cop inkl. Gun	Dt	139
Wing Arms	Dt	99
Wrestling	Jp	129
X-Men	Dt	94
Action Replay m. Backup	**Dt**	**89**
Back up Memory Card	Dt	89
Control Pad	US	39
Infrarot Controler - 2mal	US	99

Umbauten+Kit

	Preis
SNES 60 Hz Umbau	89
Sony PSX Bausatz	79
R6B Umbau U 64 incl. Colarbooster	79
Saturn 60 Hz Umbau	99

Sonstige Umbauten/Rep. auf Nachfrage

PC CD ROM

Titel	Preis
ATF	89
AH - 64 Longbow	89
America 1861-1865	94
Bad Mojo	79
Brain dead 13	79
Chronicles of sword	89
Civilization 2	89
Command & Conquer	89
Conquest of New World	87
Cyberia 2	89
Cyberstorm	**79**
Descent 2	87
Die Siedler 2	69
Elisabeth	97
F1 Grand Prix 2	**69**
Gender Wars	79
Onside Soccer	79
Offensive	89
Pole Position	95
Police Quest Swat	79
Rebel Assault 2	79
Return Fire	79
Ripper	89
Silent Hunter	79
Speed Rage	**79**
Starfighter 3000	**79**
TFX Eurofighter	**89**
Urban Runner	79
Virtua Fighter	79
Warcraft 2 + Data	99
Witchhaven 2	79
Zork Nemesis	89
Storm	89

Unzensierte deutsche Version jetzt im Handel - aber wie lange ???

RESIDENT EVIL PSX

Dt nur 79,90 DM **Solange der Vorrat reicht**

3 DO

Titel		Preis
Captain Quazar	**US**	**119**
Caspar	**Dt**	**99**
Chees War	US	119
Cyberia	US	109
Deadalus Encounter	US	139
D	US	129
Deadly Skies	US	119
Death Keep	US	119
Dragon Lore	Dt	109
Demo CD 4	US	19
4 Spiele Paket	**US**	**69**
Flying Nightmare	Dt	109
FIFA Soccer	Dt	99
Killing Time	**Dt**	**109**
Monster Manor	GV	75

Nintendo 64
1299.-
incl. 2 Games

NEU • NEU • NEU • NEU • NEU • NEU

Laden/Versand

Danziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.
Verkauf

Sony-Grundgerät
mit Total NBA
nur **439,90**

SPEZIALUMBAU PSX
ohne Vorbooten
nur 109,90 DM

Sony Playstation

Titel		Preis
Alien Trilogie	**Dt**	**89**
A-Train (A IV Evolution)	**Dt**	**94**
Adidas Power Soccer	**Dt**	**94**
Blazing Dragons	**Dt**	**94**
Casper	**Dt**	**94**
Cronicles of Sword	Dt	94
Cyberia	Dt	89
Darkstalker	Dt	89
Die Hard Trilogy	US	119
F1 Formula One	Dt	89
Fade to Black	**Dt**	**94**
Harbinger	**US**	**119**
Hardball 5	**US**	**119**
In The Hunt	US	119
Jack is Back	Dt	94
Jumping Flash 2	JP	139
Kings Field 3	JP	139
King of Fighters 95	JP	139
Legancy of Kain	US	119
Lone Soldier	Dt	79
Moto Toon 2	JP	139
Myst	Dt	94
NHL Powerplay Hockey	**Dt**	**94**
NBA In the Zone	**Dt**	**94**
NFL Quaterbackclub	**Dt**	**94**
NHL Face Off	Dt	94
Need for Speed	Dt	94
Olympic Games	Dt	89
Olympic Soccer	Dt	89
Onside Soccer	Dt	94
Pete Sampras Tennis	Dt	94
Poed	Dt	94
Pro Pinball the Web	Dt	94
Pro Wrestling 96	Dt	149
Project Overkill	**Dt**	**94**
Return Fire	**Dt**	**94**
Ridge Racer Revolution	**Dt**	**94**
Road Rash	Dt	94
Romance of 3 Kingdom	US	119
Space Hulk	Dt	94
Streetracer deluxe	Dt	94
Space Griffon	US	119
Starfighter 3000	Dt	94
Skeletton Warrior	Dt	89
Streetfighter Alpha	Dt	94
Syndicate Wars	Dt	94
Shell Shock	**Dt**	**89**
Toshinden 2	**Dt**	**94**
Top Gun	**US**	**119**
Total NBA	Dt	94
Tekken 2	JP	139
Track & Field	Dt	94
Williams Arcade Classic	**Dt**	**79**
Wing Commander 3	**Dt**	**99**
Lenkrad schon ab		**99**
Negcon Pad		89
RGB Kabel		**39**
Negcon Pad		89
Padverlängerung		25
Control Pad		39
Infrarot Pad		89

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU Verkauf & Verleih
Seegefelder Str. 75
nahe Rathaus

MARZAHN
Marzahner Promenade 47
neben A-Z
Verkauf & Verleih

PRENZ'L BERG
Hans-Otto-Str. 28
nahe Dimitroffstr.

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str.124. US - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch **Ladenpreise können abweichen!**

Mit dem Dreifach-Torpedo deckt Ihr die volle Breite der Bahn ein.

Habt Ihr keine Energie mehr, stoppt Euer Jäger und explodiert.

Z in

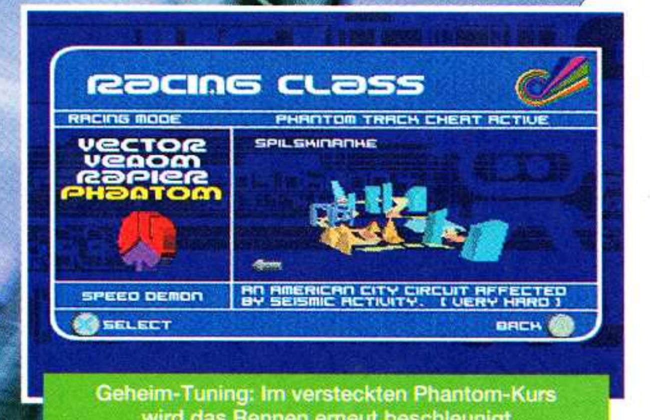
Die Straßenschluchten hinab jagt Ihr die gegnerischen Jäger durch eine Großstadt

"Red Bull", wohin Ihr seht: Die österreichischen Energydrink-Hersteller fungieren als Exklusiv-sponsor der "Wipeout"-Rennen.

Paarflug: Paßt Ihr beim Vorbeiflug an einem Gegner nicht auf, drängt Euch der Kontrahent in die Leitplanke.

Im Jahr 2052 steckte die Anti-Gravitations-Rennliga noch in den Kinderschuhen, mittlerweile schreiben wir das Jahr 2097, und in der F5000-Racing-League starten nur noch die besten Piloten des Universums – kein Platz für Lichtgeschwindigkeits-Nieten. Mit schnelleren Jägern, getunter Steuerung und heimtückischeren Waffen gehen bei "Wipe Out 2097" vier Teams an den Start, um die Kontrahenten über einen der sechs anwählbaren Kurse zu jagen. Dabei kennen die Piloten kein Pardon: Die in der Fahrbahn eingelassenen Extrafelder versorgen die Gleiter mit Lenkraketen, Minen und anderem Waffenmaterial, mit dem der Gegner unter Beschuß genommen wird. Im Gegensatz zum Vorgänger verliert Ihr bei jedem Treffer oder bei Bandenberührung Energie, die Ihr in der Boxen-Lane wieder aufladen müßt. Zu oft solltet Ihr diese Energie-Tankstelle jedoch nicht aufsuchen, da Euch der Plausch mit dem Tankwart Zeit kostet. Natürlich sind auch die Gegner nicht unverwundbar: Jagt Ihr dem Jäger vor Euch ein paar Raketen zwischen die Düsen, beglückwünscht Euch der Kommentator zur erfolgreichen Eliminierung des unerwünschten Konkurrenten.

Wer „Wipeout" nie gespielt hat, freut sich über die neue Rennklasse „Vector", einer Trainingsklasse, in der Ihr Euch mit dem Flugverhalten der Gleiter, dem Gebrauch der Bremsraketen und dem Handling via NeGcon oder MadCatz anfreunden könnt. Habt Ihr die ersten Schritte hinter Euch, geht's in der Venom-Klasse richtig los, ehe die Rapier-Class Euer ganzes Geschick fordert. Wer's noch schneller mag und alle



Geheim-Tuning: Im versteckten Phantom-Kurs wird das Rennen erneut beschleunigt



Feedback eines Raketentreffers: Der vorausfliegende Kontrahent macht's nicht mehr lange.

FEATURES IM VERGLEICH



	Wipeout	Wipeout 2097
Rennklassen	Venom, Rapier	Vector, Venom, Rapier, Phantom (versteckt)
Rennstrecken	6	6+2
Spielmodi	5	7
Teams	4	4+1
Piloten	8 (zwei pro Team)	keine (nur noch Teams)
Gegner im Rennen	8	12-15
Ansichten	Innen/Außen	Innen/Außen
Waffen	8	11
	Schutzschild Turbo Boost Minen Shockwaves Rakete Torpedo Revcon Geheimwaffe	Schutzschild Turbo Boost Minen Shockwaves Rakete Dreifach-Torpedo E-Pak (Energie aufladen) Autopilot Smartbomb Plasma Bolt (aufladbar) Erdbeben
Techno-Trax von	Chemical Brothers, Leftfield, The Orbital	Chemical Brothers, Future Sound of London, Photec, Fluke, Prodigy („Firestarter")



URÜCK die Zukunft

Mit Wipeout 2097 will Psygnosis an den überraschenden Erfolg des ersten Gleiterrennens anknüpfen. Wir sichten Strecken, Features und Raumgleiter.

drei Klassen durchgespielt hat, erhält die Lizenz für die Phantom-Klasse, in der das Rennen noch einmal beschleunigt wird.
Für den "Time Trial"-Modus haben die Designer einen besonderen Leckerbissen zusammengekocht: Genau wie bei Sonys „Motortoon Grandprix" flitzt ein Geisterfahrer voraus, der Euer bestes Rennen simuliert. So wißt Ihr immer, ob Ihr Euren jüngsten Rekord schlagen könnt oder nicht. Besonders spannend wird die Jagd nach einer neuen Bestzeit, wenn Ihr im versteckten Piranha-Gleiter sitzt. Den bekommt aber nur, wer alle Rennen gewinnt. Technoholics freuen sich über die Musikzusammenstellung des "Wipeout"-Sequels – sogar Prodigy mit ihrem Superhit "Firestarter" (instrumental) sind dabei. *ak*

Sprünge über gähnende Abgründe stehen an der Tagesordnung

Euer Rennen wird von harter Techno-Musik begleitet

Auf Wunsch könnt Ihr Euch auf eine Cockpitperspektive schalten.

Lens-Flare-Effekte wohin Ihr seht: Vor allem in den vielen Tunnels...

...kommt dieser grafische Leckerbissen rüber.

In der Pitlane wird Euer Raumjäger mit neuer Energie versorgt (Anzeige unten rechts)

Mit kurz gezündeter Bremsdüse lenkt Ihr in die Steilkurve ein.

Einer der Rennkurse wird von gigantischen Raumschiffen in der Luft gehalten



Warner Interactive steht zum Verkauf: Nach den Publishing-Versuchen der letzten Monate wird sich Time Warner (hält nach dem Verkauf von Atari Games noch Anteile an Accolade und Inscape) aus dem Spiele-Business verabschieden. Wie das englische Branchenblatt CTW meldet, sollen die bisher angekündigten Produkte noch erscheinen.

Lemminge werden zu Fernsehstars: Columbia-Tristar Television, die TV-Tochter der Sony-eigenen Filmstudios, arbeitet an einer Zeichentrickserie zu den Kult-Nagern von Psygnosis.

Sega World: Sega eröffnet im August die erste Mega-Spielhalle mit computergenerierter Science-fiction-Rides und Hydraulik-Automaten im Londoner Vergnügungscenter Trocadero.

"Hot Price" für Saturn-Hits: Sega senkt den Preis für acht Saturn-Klassiker (darunter u.a. "Daytona USA") auf knapp 50 DM.

Sport & Puzzles für das N64

Während Nintendo durch seine "Dreamteam"-Kampagne seit letztem Jahr mit amerikanischen Third-Party-Spielen wirbt, werden japanische Nintendo-64-Entwicklungen nur spärlich angekündigt. Erst in den letzten Wochen gaben namhafte Fernost-Hersteller (Capcom, Hudson und Konami) sowie kleinere japanische Software-Häuser (u.a. T&E und Kemco) ihre 64-Bit-Pläne bekannt. Konami wird sich auf Sportspiele konzentrieren, neben Baseball, Golf und Fußball aber auch eine neue Variante des Action-Adventures "Goemon" für das Nintendo 64 veröffentlichen. Außerdem soll im Frühjahr '97 ein Mahjong erscheinen.


Grübeln mit dem Nintendo 64: "Cu-On-Pa" (alias "Endorfun").

Offizielle N64-Ankündigungen japanischer Hersteller – zahlreiche Spiele sind nur für Japan geeignet.

Ein Bildschirmfoto des Motion-Capture-Baseball von Imagineer ("Chou Kuukan Nighter Pro Yakyu King") haben wir Euch bereits in der letzten MAN!AC gezeigt. Wie der Konkurrent von Konami wird das Sportspiel (entwickelt von den "Kileak the Blood"-Erfindern Genki) aber nicht in Deutschland erscheinen. Interessanter sind "Dynamite Soccer" und das Polygon-Rennspiel "Mult Racing", die Imagineer im Herbst '96 und Anfang '97 in Japan ausliefern wird und voraussichtlich auch nach Europa bringt.

Das kleine Software-Haus Kemco arbeitet zur Zeit an "Blade & Barrel", der Science-fiction-Ballerei in einer 3D-Hochhaus-Kulisse. Ihr steuert einen Helikopter und könnt auf einem Splitscreen sogar gegen einen menschlichen Gegenspieler antreten. Maximal machen vier Spieler in Panzer und Hubschraubern das Schlachtfeld unsicher.

Die Anime-Lizenz "Doraemon" entsteht bei Epoch: Der gleichnamige Cartoon-Kater und seine Freunde sind in Japan durch Fernsehen und zahlreiche 16-Bit-Spiele bekannt, in Europa aber bislang noch nicht aufgetaucht. Daß Doraemon's erstes 3D-Spiel außerhalb Japans erscheint, ist somit unwahrscheinlich. Unter anderem Namen exportiert wird aber höchstwahrscheinlich "Cu-On-Pa" (alias "Endorfun"), ein perspektivisches 32-MBit-Puzzle vom "Pebble Golf"-Erfinder T&E. *wi*


Ballern auf dem Nintendo 64: Der 3D-Shooter "Blade & Barrel"...


...wird von Kemco für die neue Nintendo-Konsole entwickelt.

Saturn: Reif fürs Internet

Modem, Tastatur und externes Disketten-Laufwerk – mit dieser Hardware rüsten japanische Spieler ihren Saturn fürs Internet auf. Nach monatelangen Ankündigungen brachte Sega das Zubehör Ende Juli in den Handel. In Japan ebenfalls erhältlich ist die "Media Card", eine IC-Karte für den Anschluß an das X-Band-Netzwerk. Mit der Media Card sind 100 Zwei-Spieler-Duelle (mit "VF Remix", "Sega Rally", "Word Series Baseball" und "Daytona Remix") im voraus bezahlt.

Premiere in Japan: Saturn-Besitzer surfen im Internet. Auch X-Band und Habitat-Zugang ist gewährleistet.

Mit der Hardware und einem Netscape-kompatiblen Browser stehen Saturn-Besitzern alle Möglichkeiten des Internets offen. Neben eMail und Suchfunktionen können sich die Saturn-Fans auch in "Habitat 2" tummeln, der neuesten Version der klassischen Online-Umgebung von LucasArts.


Die graue Box im Modulschacht ist ein 14.4-Modem (mit halb eingeschobener "Media Card").

Das (erstaunlich langsame) 14.4-Modem kostet in Japan inklusive Software (und ein paar Freistunden in Fujis Nifty-Serve-Netzwerk) 14.800 Yen, umgerechnet rund 230 Mark, das 3,5-Zoll-Diskettenlaufwerk 9.800 Yen. Die Tastatur wird zusammen mit der "Habitat 2"-Software für 7.800 Yen ausgeliefert, die X-Band-Media-Karte für 2.000 Yen. *wi*

Führungswechsel

Tom Kalinske, langjähriger Chef von Sega of America, verläßt seine Firma und damit die Spielebranche. Als Nachfolger wurde der ehemalige Honda-Manager Shoichiro Irimajiri eingesetzt, der ab Oktober von Sega Japan in die Staaten wechselt. Irimajiri behält dabei seinen Posten als Direktor und ausführender Vize-Präsident der Firmenmutter Sega Enterprises. Als frischgebackener Präsident der US-Tochter kontrolliert er ein erneuertes Management-Team. Darunter befindet sich auch der ehemalige Atari-Manager Ted Hoff (Vizepräsident für Verkaufs- und Marketing-Belange) sowie der Ex-Vize von Sony Computer Entertainment Bernard Stolar. Stolar regelte bislang Sonys Third-Party-Entwicklungen und war maßgeblich für die Publizierung der Playstation-Hardware verantwortlich. Nach seinem Frontenwechsel in der vergangenen Woche bekleidet Stolar bei Sega of America dieselbe Position.

Frontenwechsel bei Sega und Sony: US-Chefs Tom Kalinske und Whims reichen ihren Abschied ein.

Nach Stolar mußten jetzt auch andere Sony-USA-Manager ihren Hut nehmen: Präsident Whims und seinem Vize Angelo Pelazzani wurde am 19. Juli die Kündigung nahegelegt. Laut Sonys Andrew House verlangt das zweite Playstation-Jahr für den US-Markt andere Führungsqualitäten als die Einführungssaison. Das neue Team soll die weitere Expansion der Playstation gewährleisten.

Auch in Deutschland werden Positionen gewechselt: Torsten Oppermann von Sega Deutschland geht zu Hasbro, Andreas von Gliszczynski (Ex-Philips-Media) übernimmt seinen Posten als Marketing-Manager. *rb*



Space Jam

Nach dem Erfolg der Automatenumsetzung "NBA Jam" schickt Acclaim die "Looney Tunes" an die Basketball-Front: In "Space Jam" tretet Ihr mit Warner-Figuren wie Bugs Bunny, Schweinchen Dick oder dem vertrottelten Wolf gegen eine Meute Aliens an, Spielkonzept und Endlos-Dunks erinnern an das populäre Vorbild. Wer sich vom rabiaten Sportgeschehen erholen will, liefert sich mit einem schrottigen Render-Vehikel auf einem Weltraum-Parcours rasante Kopf-an-Kopf-Rennen oder verzieht sich mit Bugs Bunny in die Kabine: An der Kleiderausgabe versorgt ein fettes Alien den kleinen Artgenossen mit Sprengkörpern und Gewichten, der winzige Fiesling schmeißt Euch seine Errungenschaften munter an die Hasenbirne.


An der Kleiderausgabe wird explosive Garderobe verteilt.


Ein gerendertes Wettfliegen im schrägen Toon-Kosmos.


Bugs und Co. heften sich an die "NBA Jam"-Sohlen.

Space Jam, Acclaim, für Playstation und Saturn, zum Jahreswechsel in Deutschland

Sonic: The Fighters

Nach über einem Jahr Videospielabstinenz fühlt sich Sonic etwas schlaff, also trimmt sich das stachlige Sega-Maskottchen mit sieben Freunden im Prügel-Ring. Wie es sich für einen zeitbewußten Igel gehört, trägt sich Sonic direkt in die Polygonriege ein: Der neue Sega-Automat glänzt mit aufwendigen 3D-Hintergründen wie einem fliegenden Teppich, der übers alte Ägypten braust, sowie einem riesigen Flugzeug. Die Cartoon-Charaktere pfeifen mit komplexer Polygonnatur und plastischen Lichteffekten auf überflüssigen Textur-Ballast. Statt ihre Kumpels brutal zu vertrimmen, toben sich die acht mit schrägen Toon-Specials wie Gewichten und Riesenfäusten aus: Nur der fitteste Sonic-Toon darf gegen den fiesen Robotnic antreten.


Sonic zieht dem Chamäleon Espio die Zunge lang.


Neu im Sonic-Team: Ein schüchternes Enten-Küken.


Auch Sonics Stachelfreund Tails schwingt die Faust.

Sonic: The Fighters, Sega, Saturn, ab Herbst in Deutschland

Ninja

Das alte Japan wird von Kriegen zerrüttet, als zwei bösartige Fürsten die Oberherrschaft beanspruchen. Einer der beiden Oberschurken verkauft seine Seele an einen mächtigen Dämonenlord. Kaum hat der Unterweltfürst die verdorbene Seele in der Tasche, schickt er seine Heerscharen auf die Oberwelt. Einzige Hoffnung auf Rettung: Der junge Ninja Kuwosawa, der den fiesen Monstern und ihrem dämonischen Chef mit blanker Klinge entgegentritt.


Umzingelt: Kuwosawa gegen drei Monster-Samurai.

Euer Polygon-Kämpfer reist durch 15 Echtzeit-Levels. Malerische Texturen und authentische Architektur versetzen Euch stimmungsvoll ins alte Japan. Euer Ninja verprügelt in Beat'em-Up-Manier böse Samurais und Monsterhorden, unterwegs studiert Euer Krieger Zaubersprüche, um seinen Widersacher mit effektgeladenen Energie- und Illusionszaubereien zu irritieren. Habt Ihr Euch mit Schwert und nackter Faust durch vorlagentreu gerüstete Dämonenritter geprügelt, hat Euer Held mit zünftigen Geschicklichkeitseinlagen zu kämpfen: Euer 3D-Shinobi setzt über Fallgruben hinweg, hangelt sich über Abgründe oder schleicht zwischen baufälligen Bretterbuden hindurch. Das komplette Abenteuer wird von schräg oben gezeigt, nur im Kampf reagiert der clevere Kameramann mit flottem Einstellungswechsel: Bevor Euer Held aus dem Blickfeld schlüpft oder sich hinter einem Kontrahenten verkrümelt, bemüht sich der gestreßte Kerl um einen neuen Blickwinkel. Leider wird der moderne Eastern nicht vor Anfang nächsten Jahres abgedreht.


Die Gebäude wurden an japanischer Architektur orientiert.


Kuwosawa in einem transparenten Nebelschleier.


Ihr weicht den gegnerischen Schlägen im Sprung aus.


Wird Euer Ninja attackiert, wechselt der Kameramann die Perspektive und beobachtet den Helden aus der übersichtlichsten Position.

Ninja, Core Design, für Playstation und Saturn, Anfang '97 in Deutschland





Manowar stellt einen Oberschurken. Doch der Ganove ist blitzschnell und lockt Euch in ein Säurebad.

Iron Man & X-O Manowar in: Heavy Metal

Acclaim befördert die Superhelden der hauseigenen Comic-Labels zu Videospiel-Akteuren der 32-und 64-Bit-Generation: Der Dinosaurierjäger "Turok" hält seinen Charakterschädel für einen Nintendo-64-Titel hin, sein Cyborg-Kollege Manowar verbündet sich mit Marvels Ironman und stapft durch ein Lizenzprodukt in Acclaim-gewohnter Jump'n'Shoot-Manier. Wie ihre 16-Bit-Kollegen marschieren die beiden Metzger-Heroen durch seitwärts scrollende Action-Level, lesen Extras auf, erfüllen einfach aufgebaute Missionen und ballern scharenweise Böswichter von der Plattform. Die beiden Blechpakete rösten die Superschurken mit Energiestrahlen, ziehen den Fieslingen einen Stahlprügel über den Schädel und attackieren aus der Luft: Ironman saust mit düsenbetriebenem Schuhwerk durch die Level, sein bionischer Kampfgefährte hebt die Gravitation auf und schwebt über belagerte Großstadtkomplexe oder Schluchten hinweg. Geht Eurem Supermann der Antriebschub aus, wird Euer hilfloses Rendersprite ein Opfer der Schwerkraft: Euer Held rast wie ein Stein dem Level-Boden entgegen und holt sich heftige Kopfschmerzen. Geht Euch über einem Abgrund der Sprit aus, bricht sich Euer Held sämtliche Knochen: Der nächste Super-Clone wird zum Level-Anfang geschickt.

Während Acclaims 16-Bit-Lizenz-Heroen sich durch gezeichnete Zukunftsvisionen ballerten, liefert sich die neue Rettungstruppe ihre Laserschlachten vor einer hardwaregerechten Polygon-Welt: Szenerien wie sterile Hochglanz-Korridore, düstere Großstadtkulissen und ein tropischer Regenwald (inklusive rabiatem Flug-Level) werden alle in Echtzeit berechnet, nur vereinzelte Vordergrundelemente und Eure Helden wurden als gerenderte Sprites auf die CD gebannt.

Solo-Helden entscheiden sich nach einer Introsequenz mit zünftigen Gitarrenriffs für Marvels Ironman oder X-O Manowar, gesellige Comic-Fans räumen als dynamisches Duo auf: Ihr gebt Eurem Kumpel Feuerschutz oder nehmt garstige Obermotze mit einem geschickten Manöver in die Zange.





Feige: Der MG-Schütze versteckt sich hinter einem Geschützturm. Euer Sprite weicht den Schüssen in der Hocke aus und nimmt die Kanone mit einer Lasersalve auseinander.



Die sicherste Defensivstellung ist die Hocke. Manowar läßt sich auf die Knie plumpsen und deckt die verkrüppelten Gegner mit Energieschüssen ein.



Schwertransport: Euer Held stürmt eine U-Bahn-Station.



Der Obermotz am Schaltpult steuert Energieentladungen.





Grotten-Surfing: Euer Gegner wird nach vorne gezoomt.



Im tropischen Regenwald rast Ihr durch einen Flug-Level.

Iron Man & X-O Manowar in: Heavy Metal, Acclaim, für Playstation und Saturn, ab September in Deutschland



Casper

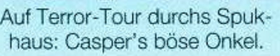

Casper schlüpft als Dunst durch Belüftungsschächte.

Das Warten hat ein Ende: Spielbergs Computer-Geister spuken zwei Jahre nach ihrem Kinoerfolg durch eine gezeichnete Videospielvilla. Wie die naive Filmvorlage zielt Hersteller Interplay vor allem auf ein Publikum im zarten Kindesalter. Nach gespenstischer Kontaktsuche in einer antiken Cartoon-Serie will der freundliche Geist Casper mit einer hübschen Teenagerin Freundschaft schließen: Das Mädchen und ihr schräger Vater sind in die zerfallene Villa eingezogen, um dem Bauwerk die geisterhaften Flausen auszutreiben. Leider pfuschen Casper seine drei verstorbenen Onkel mit üblem Schabernack ins Handwerk. Bis sich das kleine Gespenst den Gästen zeigen darf und seine fiese Verwandtschaft abhängen kann, müßt Ihr Euer transparentes Sprite durch die verstaubte Villa von Caspers Familie lotsen: Euer niedlicher Geist schwebt flink über zerschlissene Teppiche und wechselt mit Links- und Rechtstaste die Flughöhe. Während Casper in den Korridoren und Gemächern des Spuk-Hauses nach einem Freundschaftspresent forscht, sammelt Ihr Schlüssel und nützlichen Hausrat, auf Knopfdruck ruft Ihr Caspers Inventar auf und knackt simple Schalter- und Schiebe-Puzzles.

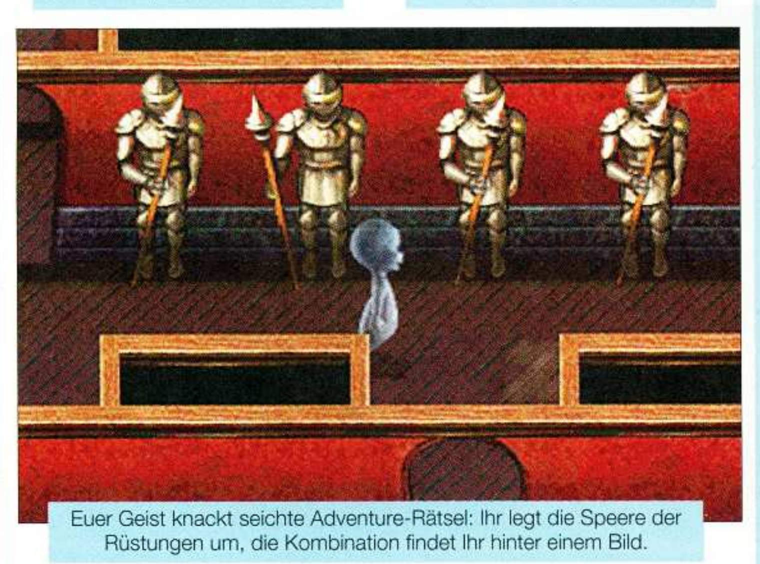


Casper und das Mädchen schließen Freundschaft.


In den Armen von Rüstungen sind of Hebel versteckt.


Auf Terror-Tour durchs Spukhaus: Casper's böse Onkel.


Im Garten der Villa findet Ihr einen Springbrunnen.


Euer Geist knackt seichte Adventure-Rätsel: Ihr legt die Speere der Rüstungen um, die Kombination findet Ihr hinter einem Bild.

Casper, Interplay, für Saturn und Playstation, ab Herbst in Deutschland

Iron & Blood




Eure Kriegerin vertrimmt den einarmigen Zwerg.

Kenner des AD&D-Brettrollenspiels haben sich mittlerweile an regelmäßige RPG-Konvertierungen von SSI und Mindscape gewöhnt. Jetzt setzt Acclaim den Abenteuerstoff des schummrigen "Ravenloft"-Szenarios als Polygonprügler im "Toshinden"-Stil um. Ihr wählt aus 16 unterschiedlichen Fantasy-Charakteren Euren Wunschkämpfer: Mit einer feschen Elfenmaid tretet Ihr gegen garstige Monster an, steigt mit einem einarmigen Zwergenkämpfer in die 3D-Arena oder kämpft mit Hobgoblins und Werwölfen vor einer düsteren Grottenkulisse. Die rabiaten Fantasy-Krieger schlitzen ihre Gegner mit blanker Klinge auf, rösten ihren Kontrahenten mit Feuerbällen, setzen magische Artefakte ein oder weichen mit einer "Toshinden"-Rolle in den Hintergrund der Arena aus.


Die Fackel (links) zeigt die Energie Eurer Kämpferin an.


Werwolf contra Hobgoblin: Der Kobold taumelt.

Iron & Blood, Acclaim, für Playstation und Saturn, ab Herbst in Deutschland

PGA Tour Golf '97

Mit beängstigender Regelmäßigkeit veröffentlicht EA Sports ihre Golf-Updates: "PGA Tour Golf '97" lockt natürlich mit denselben Tugenden wie die Vorgänger (bewährtes Turniersystem mit Original-PGA-Profis, ausgeklügelte Steuerung), sieht aber deutlich schicker aus als die etwas lieblosen Konsolen-Umsetzungen der 96er-Fassung. Neu ist einerseits die Menüführung, zum anderen wird nach dem Abschlag ein kleines Fenster eingeblendet, in dem Ihr den Ballflug aus einer zweiten Perspektive beobachten könnt. Leider sieht es so aus, als wäre auch diesmal kein echter 3D-Ballflug à la "Actua Golf" implementiert. Außerdem sind zur Zeit nur zwei Kurse spielbar, aber dies dürfte sich bis zur Veröffentlichung noch ändern.



Die Übersichtskarte zeigt alle 18 Löcher des Platzes


Leider wird auch PGA '97 keinen 3D-Ballflug aufweisen


In dem Fenster links oben seht Ihr den Ankunftssort des Balles

PGA Tour Golf '97, Electronic Arts, für Playstation, ab Herbst in Deutschland




Heldenauszug: Vorbeiziehende Wolken werfen ihre Schatten.


Der Kartenaufbau wurde vom Mega-CD übernommen.



Drache Nall zeigt Euch Charakterdaten und Ausrüstung.

Lunar: Silver Star Story

SATURN Rollenspieler atmen auf: Nach mittelmäßigen Action-Adventures und Strategietiteln können sich Saturn-Besitzer auf einen RPG-Hammer in Fernosttradition freuen. Sega-Fans kennen "Lunar the Silver Star" vom Mega-CD: 1993 motivierte die US-Version von Working Design die Rollenspiel-Fetischisten zum Kauf des umstrittenen CD-Zubehörs. Anstatt für den Saturn einen Nachfolger des 16-Bit-Klassikers zu stricken, bastelt Entwickler Game Arts an einer Deluxe-Version des Originals. Neben kosmetischen Veränderungen und orchestralem Audio-Soundtrack werden "Lunar"-Kenner mit einer größeren Fantasy-Welt und neuen Verliesen zum "Nocheinmalspielen" eingeladen.

Wie im Mega-CD-"Lunar" schlüpft Ihr in die Lederstiefel des Helden-Teenagers Alex. Während Alex, seine Herzensdame Luna und der fette Bürgermeistersohn Ramus die klassische Handarbeit erledigen, kümmert sich Alex' Schoßdrache Nall um den Papierkram: Das possierliche Tierchen flattert über den Köpfen Eurer Abenteurer, aus Kämpfen hält sich Nall stets vornehm zurück. Statt dessen greift Euch Nall mit aufschlußreicher Statistik unter die Arme: Der kleine Kerl verrät Euch Charakterdaten, sortiert die Ausrüstung und notiert sich auf einer Pergamentrolle Eure Spielstände. Als unentbehrlicher Saturn-Link ist Euer Drache für Gegner unantastbar, nur Eure Helden kriegen regelmäßig eins auf die Mütze. Wie im 16-Bit-"Lunar" werden Monster und Charaktere von der Seite gezeigt, mit klassischen Kampf-Icons entscheidet Ihr über eine Kampfstrategie oder wechselt in den Auto-Kampf: Der Computer nimmt Euch die Kopfarbeit ab und ergreift bei der Manöverwahl Eigeninitiative. Habt Ihr Eure Widersacher vermöbelt oder Fersengeld gegeben, genießt Ihr aus konventioneller RPG-Oberansicht die überarbeitete "Lunar"-Welt. Zwar wurden Karten-Design und Weltenaufbau von der Mega-CD-Version übernommen, dafür verwöhnen Euch die Game-Arts-Grafiker mit Parallax-Scrolling, aufwendig kolorierter Kulisse und hardwaregerechten Effekten: In einem magischen Kristall-Dungeon bezaubern Euch schillernde Lichteffekte, im schummrigen Geisterforst hat man ein transparentes Nebelfeld über die Hintergrundoptik gelegt. In Alex-Heimatdorf wiegt ein malerischer Baumriese seine Blätterkrone im Wind, der riesige Eisdrache schlackert mit den Lauschern und läßt seinen Reptilienschädel umherschweifen.

Eine deutsche Version von "Lunar: Silver Star Story" ist leider nicht geplant, die US-Version von Working Design merken sich Saturn-Rollenspieler für nächsten Januar vor. Enthusiasten können sich im September an die Nippon-CD wagen. *rb*


Im Kristall-Verlies: Der freundliche Eisdrache gibt Euch Tips für das bevorstehende Abenteuer.

Wer sich für den Auto-Kampf entscheidet, spart Kopfarbeit.

Auf der Klippe ist Alex' heldenhafter Ahne begraben.


Um Kämpfe zu umgehen, weicht Ihr den Sprites aus.


Alex stöbert Freundin Luna am Dorfsee auf.


Für die Gefechte hat man wieder die Seitenansicht gewählt: Ihr wählt Euer Aktions-Icon und studiert anschließend den Kampfablauf.

Lunar: Silver Star Story, Working Design, Saturn, ab Januar '97 in den USA





Eine sympathische Gesellschaft: Links seht Ihr die versammelte Renn-Mannschaft. Einige der Spieloptionen rechts werden gerade implementiert.



Karibiktraum: In Zwischenbildern wählt Ihr Eure Strecke.

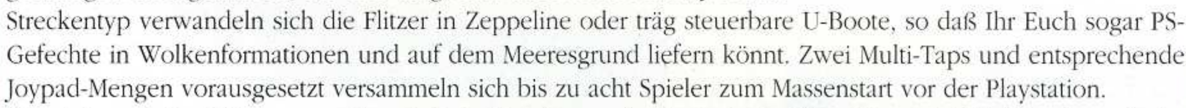


Tempelterror: Hektische Palast-Tour in Indien.

Supersonic Racers

Die Entwickler des Mega-Drive-Rennens "Micro Machines 2" arbeiten mit Hochdruck an den letzten Strecken von "Supersonic Racers". Acht Cartoon-Piloten rasen mit aberwitzigen Gefährten über mehr als 40 Rundkurse. Dabei sind arglistige Fahrer immer darauf bedacht, den Kontrahenten eins auszuwischen: Es wird gedrängelt und gestoßen, für den Sieg sind alle Mittel recht. Je nach Streckentyp verwandeln sich die Flitzer in Zeppeline oder träg steuerbare U-Boote, so daß Ihr Euch sogar PS-Gefechte in Wolkenformationen und auf dem Meeresgrund liefern könnt. Zwei Multi-Taps und entsprechende Joypad-Mengen vorausgesetzt versammeln sich bis zu acht Spieler zum Massenstart vor der Playstation.

Der Wal bläst Euch zum zweiten Streckenabschnitt.



Durch komplett mit Polygonen konstruierte Rundkurse sind technische Gimmicks möglich: Die dynamische Kamera fokussiert jeweils auf die nötige Entfernung, um alle Fahrzeuge gleichzeitig auf dem Bildschirm darzustellen – egal, wie weit die Kontrahenten auseinanderliegen. Nähert sich das Feld aneinander an, zoomt der Blickwinkel aus der Totalen dicht an die Fahrer heran. So könnt Ihr bei kniffligen Geschicklichkeitspassagen wie dem Befahren von Autoreisezügen (im Wilden Westen!) genauer manövrieren. Die technische Realisation ist gelungen: Ohne Geruckel und Verzerrungen bleibt die "Supersonic"-Optik immer übersichtlich.

Die Streckenauswahl erfolgt auf einem drehbaren Globus, aber auch im Weltraum wird gerast. In jeder der zehn thematisch eigenständigen Welten sucht Ihr Euch aus vier Alternativen eine Route aus. Zahlreiche Kampf- und Zeitoptionen sollen noch eingebaut werden, auch ein chaotischer "Grand Prix" wird von der spaßigen Sippe veranstaltet. Beim "Battle"-Modus verliert der Verfolger bei zu großer Entfernung Energie, der letzte verbleibende Fahrer kassiert die Siegpunkte. Sollte ein Fahrer wegen Energiemangel ausscheiden, übernimmt die Playstation das Cockpit und versucht, dem jeweils führenden menschlichen Spieler die Stoßstange zu verbeulen.



Sperrballone pieksen unvorsichtige Zeppeline.



Im Urwald ist gefühlvolles Fahren nötig: Die Lianen-Brücke pendelt, hektische Fahrer stürzen ab.

Supersonic Racers, Mindscape, für Playstation, ab Oktober in Deutschland



The Crow: City of Angels

In einer Videospiel-Umsetzung der aktuellen Filmvorlage (übrigens nur Videothekenware) schlüpft Ihr im zweiten "Crow"-Film "City of Angels" in die Rolle eines zornigen Racheengels. Anstatt durch zweidimensionale Großstadt-Szenerie zu stolpern, hat Acclaim die Filmlizenz als Polygon-Prügler mit Adventure-Einlagen konzipiert. Ihr kehrt als durchlöcherter Echtzeit-Killer aus dem Jenseits zurück, um die Mörder Eurer Lebensgefährtin auseinanderzupflücken: Der Held wandert durch eine Render-Kulisse mit "Resident Evil"-Flair, unterwegs mischt Ihr fiese Gang-Mitglieder auf. Stolziert Euer Prügelheld außer Sichtweite, wird in "Alone in the Dark"-Tradition der Kamerawinkel gewechselt, anschließend vertrimmt Ihr die bösen Buben mit knallharten Faustschlägen.


Umzingelt: Ihr wehrt Euch mit einem flotten Schwinger.


Euer Held trägt die Maske vom "Weinenden Clown".


Szenenwechel: Von der Gosse in eine Spelunke.

The Crow, Acclaim, für Playstation und Saturn, ab Herbst in Deutschland

Dragon Heart

Fantasy-Fans frohlocken, gegen Jahresende kommt endlich eine aufwendige Verfilmung vom klassischen Drachen-Scharmützel in die Kinos: Dennis Quaid kämpft als Ritter ohne Furcht und Tadel gegen ein fettes SGI-Ungetüm, Acclaim hetzt seinem gestreßten Digi-Bruder schon jetzt die Reptilien auf den Hals. "Dragon Heart" für Saturn und Playstation wurde als Horizontal-Prügler konzipiert. Euer digitalisiertes Quaid-Sprite vertrimmt dürre Zauberer und bewaffnete Kämpen vor authentischen Kino-Hintergründen wie gruftigen Gewölben oder Stone Henge. Statt Eurem Gegner mit blanker Faust die Knochen zu brechen, zückt Euer Ritter das Schwert, verschießt Pfeile oder verkrümelt sich hintern seinem Schild.


Geschickter Schlagabtausch statt tumben Gemetzels.


Hier nimmt Euer Ritter einen Skelettkrieger auseinander...


...hier bekämpft Quaid ein aufdringliches Render-Reptil.

Dragon Heart, Acclaim, für Saturn und Playstation, ab Herbst in Deutschland

Theme Hospital

Wer vom Jahrmarkt und seinen maulenden Kindern genug hat, erholt sich nach "Theme Park" in Bullfrogs "Theme Hospital": Der geplagte Patient wird von den Doktoren auf Herz und Nieren überprüft, nach der Diagnose wird der Kunde auf den Behandlungstisch oder unter ein monströses High-Tech-Gerät gezerrt. Wie im populären Vorgänger übernehmt Ihr als Chefarzt das Management eines komplexen Betriebs: Anstatt "Theme Hospital" mit medizinischer Nachforschung und realen Krankheiten eine ernste Note zu verleihen, verläßt man sich wie in "Theme Park" auf possierliche Cartoon-Sprites und humoristisches Flair. Weder Krankheiten noch Behandlungsmethoden entsprechen der Realität. Während der eifrige Doktor aus überhitzten Krankenschädeln gefährliche Gase entweichen läßt oder seinen Patienten in einen Hochspannungssessel klemmt, schlendern auch schon die nächsten Opfer ins Wartezimmer: Wer seine Ärzte nicht anständig koordiniert, keinen Lohn bezahlt oder für die Chirurgie den Aufzugsbau versäumt, klagt schnell über Personalmangel oder muß seine schmucke Klinik an die Abrißbirne liefern. "Theme Park"-Fans freuen sich über noch mehr Liebe zum Detail, filigrane Charakteranimation und clevere Patientensprites mit unterschiedlichem Ego: Chefärzte rücken ihren Stuhl zurecht und lassen ihren Blick durchs Sprechzimmer schweifen, freundliche Besucher schließen die Tür.


Render-FMVs mit Cartoon-Flair lockern das Spiel auf.


Ein guter Chefarzt behält seine Untergebenen im Auge.


Personalmangel: Der Warteraum ist mal wieder überfüllt.


Ihr untersucht Maschinen und Büro-Ausstattung.


Ebenso wichtig wie eifrige Ärzte und Krankenschwestern: Ohne medizinisches High-Tech läuft nichts im "Theme Hospital".

Theme Hospital, Electronic Arts, für Playstation und Saturn, ab Herbst in Deutschland

DIE PLAYSTATION FIBEL

Neuerdings sieht man verdächtig viele Passanten mit einer Playstation unter dem Arm nach Hause eilen: Das folgende Playstation-1x1 ist den 32-Bit-Einsteigern gewidmet und bietet eine fundierte Informationsbasis.

Die jüngste Preissenkung auf knapp 400 Mark (nach rund 600 Mark noch vor neun Monaten) erweist sich als entscheidender Kaufanreiz für die Sony Playstation. In unserem großen Playstation-Führer sorgt MAN!AC für Einsteiger-Durchblick: Stolze Neubesitzer der Sony-Konsole erfahren die wichtigsten Facts über Hard- und Software: „Was ist Was" in der Playstation-Welt?
Zusätzlich informieren wir Euch in unseren Software-Kästen, welche Highlights sich in den einzelnen Spiele-Genres tummeln. Die von uns empfohlenen Titel sind zwar teilweise noch nicht erhältlich („Tekken 2"), zumindest aber in Import-Tests schon auf Her(t)z und Nieren geprüft worden. *cb*

Andreas spielt:
1. FORMEL 1
2. TEKKEN 2
3. STREET FIGHTER ALPHA
...und freut sich auf „Wipeout 2097"

A **ALIEN TRILOGY:** Bemerkenswertes 3-D Actionspiel in der Ego-Perspektive. Nach Filmvorlage gestrickt, in Deutschland wegen Indizierungs-Gefahr leider entschärft.

B **BALLERSPIELE:** Neben klassischen Vertikal- und Horizontalscrollern („Parodius", „Raiden") versuchen sich die Hersteller verstärkt an dreidimensionalen Werken: „Descent", „Thunderhawk 2", „Total Eclipse", „Philosoma".

C **CRASH BANDICOOT:** Sony's neues Maskottchen bestreitet in Kürze sein erstes 3D-Jump'n'Run. Erste Eindrücke lest Ihr im Preview in der MAN!AC 8/96.

D **Demo-CD:** Neben der dem Grundgerät beiliegenden Demo-CD erhalten Einsender der Garantie-

SPORT

Kein "NHL Hockey" von Electronic Arts: Nach dem anfänglichen EA-Rückzieher befürchteten Sportfans schon einen Mangel an Software. Weit gefehlt! Nicht nur die Sony-eigenen Titel wie "NHL Face Off", "Total NBA" und "NFL Gameday" übertrafen die Erwartungen, auch Konami stieg mit der "XXL"-Serie erfolgreich dazu. Etliche 32-Bit-Produktionen von EA („PGA Tour Golf", „FIFA Soccer", „NBA Live '96") komplettieren mittlerweile das Angebot: Auf der Playstation gibt's hochwertige Sportspiele in (fast) jeder Disziplin.



Fußball: Mit frischen Ideen und flotter Polygon-Optik kickt sich "Adidas Soccer" an die Spitze.

Eishockey: Furiose Puck-Schlachten mit dem hochkarätigen "NHL Face Off" von Sony.

karte nach einigen Wochen eine weitere Demo-CD, auf der sich spielbare Levels neuer Titel befinden.



ERWÄRMUNG: Die Playstation neigt im Dauerbetrieb (mehr als vier Stunden am Stück) zu starker Erwärmung. Dabei treten mitunter technische Probleme auf: Videosequenzen (siehe FMV) beginnen zu ruckeln, wegen überhitzter Schmierflüssigkeit quält sich der überlastete CD-Motor und arbeitet hart an der Leistungsgrenze. Wer seine Konsole schonen will, legt regelmäßig Pausen ein oder läßt sich zusätzliche Lüftungslöcher in's Gehäuse bohren (Achtung: Garantieverlust!). Sinnvoll ist auch ein vorgeschalteter Netztrafo („Step Down Voltage Converter"), wie er zum Beispiel von GT Elektronik angeboten wird. Betreibt Ihr die Playstation nämlich mit 110 Volt statt mit 220 Volt, reduziert sich die Erhitzung deutlich.



1. Platz: Der schnuckelige "Rayman" hüpft durch fantastisch gezeichnete Wald- und Wiesengegenden.



2. Platz: Völlig frei in die dritte Dimension: In "Jumping Flash" erkundet Ihr farbenfrohe Inseln.



3. Platz: Auch auf der Playstation faszinieren "Mickeys Wild Adventures" durch aufwendige Gags.

JUMP'N'RUN

Auf der Playstation sind dreidimensionale Weiterentwicklungen des beliebten 16-Bit-Genres kein Problem. Doch oft sind die Routen durch die Polygon-Landschaft vorgegeben, selbst "Crash Bandicoot", der mit überragender Grafik (siehe MAN!AC 8/96) Sony's Sympathieträger werden soll, leidet unter Routen-Zwang. Auch klassische 2D-Jump'n'Runs werden angeboten, bei denen Farbvielfalt und stimmungsvolle CD-Musik an die potente Hardware erinnern. Insgesamt ist die Auswahl nicht sehr groß: Den Möglichkeiten der Playstation werden die bisherigen Titel nicht immer gerecht.

FULL MOTION VIDEO: Durch die „Motion-JPEG"-Datenkomprimierung freuen sich Playstation-Besitzer über konkurrenzlos hochwertige Video-Sequenzen (FMV).
Leider ruiniert die schlampige Konvertierung mancher PAL-Version Eure Freude: Werden die Filmchen nicht an die 50 Hz-Norm angepaßt, ruckeln sie („Criticom", „Need for Speed"). Auch bei Überhitzung (siehe **ERWÄRMUNG**) tritt dieses Problem auf.



Basketball: "Total NBA '96" steht trotz hochkarätiger Konkurrenz ganz oben.

Golf: Das traditionelle "PGA Tour Golf" ist mit allen Optionen gesegnet, bietet aber keinen 3D-Ballflug.

GEBRAUCHTSPIELE: Wer sich für gebrauchte Spiele-CDs interessiert, sollte mehr Vorsicht üben als beim Modulkauf: Prüft vorher, ob die CD weitgehend frei von Kratzern ist. Wichtig ist vor allem der Bereich in der Mitte. Da die CD's von innen nach außen gelesen werden und der Datenbereich in der Regel am Anfang steht, sollte dort kein Kratzer sein. Weiter außen befinden sich entweder Audio-Tracks (die vom CD-Spieler im Gegensatz zu Daten interpoliert werden können), oder der Bereich ist unbespielt.

HERTZ-ATTACKE: Im Gegensatz zu den 16-Bit-Konsolen (und dem 32-Bit-Konkurrenten Saturn) läßt sich die Playstation nicht hardwaremäßig auf 60-Hz-Betrieb umrüsten. Das Playstation-Betriebssystem identifiziert die eingelegte CD selbständig. Bei PAL-CD's schaltet es auf 50 Hz, alle anderen Spiele laufen im 60- Hz-Modus der Konsole.

IMPORTSPIELE: Grundsätzlich laufen auf deutschen Playstations alle PAL-Spiele, also auch Versionen aus dem europäischen Umland. Wer Importe aus Japan und USA spielen will, wendet den Wechseltrick an (gilt nur für Konsolen mit einer Seriennummer unter circa 6 Millionen) oder läß sein Gerät mit einem Chip nachrü sten, der das Abspielen aller Norm erlaubt. Achtung: Bei einigen Umbau hat MAN!AC von Folgeproblemen hört. Außerdem verliert Ihr die Garan

ICONS: Unten auf der Rückseite je Playstation-Spieleverpackung findet Ihr Sonys Spielbeschreibungs-Icons. Diese verraten Euch Spieleranzahl, unterstützte Peripheriegeräte wie Maus oder NeGcon und den benötigten Speicherplatz auf der Memory-Card.

JOYPADS/JOYSTICKS: Die Auswahl an Joypads und -sticks für die Playstation ist unüberschaubar groß. In MAN!AC 7/96 findet Ihr viele Infos über auf dem Markt erhältliche Steuer-Elemente. Achtet auf solide Verarbeitung und vor allem das Button-Layout: Bei vielen Spielen gibt es sonst Knopf-Verwirrung und lange Umgewöhnungsphasen („Street Fighter Alpha", „Tekken").

KRITIK: In der Flut der Neuerscheinungen sollten Neueinsteiger ruhig Blut bewahren. Neben etlichen Spitzentiteln erscheinen auch viele Spiele, die der Konsole nicht zur Ehre gereichen. Haltet Euch an Spiele, die schon Klassikerstatus haben. Was Neuheiten betrifft: Verlaßt Euch auf das knallharte MAN!AC-Urteil. Von den übertrieben hohen Bewertungen anderer Fachblätter solltet Ihr Euch die Freu-



Tobias spielt:

1. ALIEN TRILOGY (engl. PAL-Version)
2. RESIDENT EVIL
3. FADE TO BLACK
...und freut sich auf „Resident Evil 2"



Christian spielt:

1. NAMCO MUSEUM Vol. 1&2&3
2. NEED FOR SPEED
3. BUST A MOVE 2
...und freut sich auf „Burning Road"

de an der Konsole nicht trüben lassen. Auch bei den niedrigeren CD-Softwarepreisen (im Vergleich zum Modul) vermiesen Euch einige Spielspaß-Gurken recht schnell den Spaß an der Neuerwerbung.

L **LINK-MODUS:** Einige Spiele (z.B. „Ridge Racer Revolution" und „Wipeout") erlauben Euch, zwei Playstations mit dem Link-Kabel (kostet rund 50 Mark) zu verbinden und auf zwei separaten Bildschirmen gegeneinander anzutreten. In der Regel müßt Ihr auch zweimal über das Spiel verfügen, bei einigen Spielen könnt Ihr aber auch tricksen. Achtung: Da das Link-Kabel nur ca. zwei Meter lang ist, solltet Ihr Euch vorher über die Positionierung der Bildschirme Gedanken machen.



Robert spielt:
1. WIPEOUT
2. JUMPING FLASH 2
3. DISCWORLD
...und freut sich auf „Crash Bandicoot"

M **MEMORY CARD:** Ohne Memory Card könnt Ihr keine Spieldaten speichern. Die Speicher-Einheit auf der Playstation ist ein Block. Auf der Sony-Card ist nur Platz für 15 Blocks. Da viele Spiele mehr als einen Block benötigen, ist die Memory-Card schnell voll. Entweder Ihr lauft erneut in den Laden oder Ihr entscheidet Euch gleich für Alternativen: Auf Multi-Memorycards (ca. 80 Mark) finden bis zu 120 Blocks Platz, mit angeschlossenen Disk-Laufwerken (ca. 180 Mark) speichern Hardcore-Spieler auf handelsübliche 3,5 Zoll Disketten. Ob sich die Alternativen im Dauerbetrieb bewähren, bleibt noch abzuwarten.



NAMCO: Fast jeder Playstation-Besitzer besitzt ein Spiel des "Pac-Man"-Erfinders. Namco ist einer der führenden japanischen Automatenhersteller und sorgt für einen beständigen Strom an Playstation-Top-Ttiteln.

NEGCON: Das „NeGcon" ist ein analoges Joypad und das optimale Steuergerät für Rennspiele wie „Ridge Racer". Achtet beim Spielekauf auch darauf, ob das betreffende Spiel dafür ausgelegt wurde.

1. Platz: Artdink's fantastisches Strategie-Epos "A-Train" ist jetzt auch als PAL-Version erhältlich.



3. Platz: "X-Com": Unheimliche Aliens führen einen gnadenlosen Krieg gegen die Menschheit.

2. Platz: "Theme Park" macht Euch zum vielbeschäftigten Freizeitpark-Chef.

STRATEGIE

Lediglich PC-Umsetzungen sorgen für spärlichen Strategie-Nachschub auf der Playstation. Leider gibt's noch keine Eigenentwicklungen exklusiv für die Sony-Konsole – ein herbes Manko für Bildschirm-Denker. Sollten die Umsetzungen vom PC anhalten ("Transport Tycoon"), muß der Strategie-Freak nicht völlig darben. Leider wurde gerade erst ein Highlight der PC-Strategiespiele direkt nach dem Erscheinen indiziert – vielleicht erscheint ja die Fortsetzung "Fantasy General" demnächst für die Playstation.



1. Platz: Optionsvielfalt, Spieldesign und Atmosphäre lassen der "Formel 1"-Konkurrenz keine Chance.

2. Platz: "Ridge Racer" und "Revolution"-Sequel geben Playstation-Piloten den ultimativen Speed-Kick.

RENN-SPIELE

Ob Rundkurs oder Landausflug: Die Auswahl an Rennspielen ist groß und qualitativ hochwertig. Wem die ultraschnellen „Ridge Racer"-Drifts zu unrealistisch sind, setzt sich in die "Wipeout"-Gleiter, die mit eigenständiger Physik glänzen. Aufgrund der Verkaufserfolge verdoppelt sich die Rennspiel-Auswahl: Jeder Titel wird mit einem Nachfolger bedacht, die „Ridge Racer Revolution" ist seit einigen Wochen im Handel. Wahre PS-Fans, die schon jeden Playstation-Raser im Regal haben, fiebern dem Herbst entgegen: Mit Psygnosis' „Formel 1" und „Andretti Racing" von Electronic Arts stehen zwei Highlights in's Haus; den Psygnosis-Titel testen wir in dieser Ausgabe. „Burning Road" entschädigt „Sony only"-User mit einer umwerfenden „Daytona"-Variante. Mehr denn je gilt: Wer Rennspiele liebt, kommt an einer Playstation kaum vorbei.



3. Platz: Mit "Burning Road" düsen Speed-Freaks in eine wilde Adrenalin-Schlacht ohnegleichen .



1. Platz (3D): "Tekken 2": Konsequent verbesserte Fortsetzung des Prügel-Hits.

2. Platz (3D): "Toshinden 2" setzt auf echte 3D-Action: Ihr könnt nach vorne und hinten rollen.

Auf der Playstation beherrschen zwei Prügel-Konzepte die Szene: Zum einen die konventionellen 2D-Kampfspiele im "Street Fighter"-Stil, die vom japanischen Hersteller Capcom verfeinert und in neuen Varianten veröffentlicht werden.
Durch die spektakulären 3D-Prügler ("Toshinden" verkörperte lange Zeit zusammen mit "Ridge Racer" die 3D-Leistungsfähigkeit der Playstation) entstand

P **PSYGNOSIS:** Der englischen Sony-Tochter verdanken Playstation-Fans eine umfangreiche Auswahl an Spitzentiteln („Wipeout", „Destruction Derby"). Irritationen rief die Entscheidung, auch für den Sega Saturn zu entwickeln, vor allem bei knallharten Sony-Fanatikern hervor. Inzwischen sehen's alle Beteiligten gelassener: Kommende Knaller („Wipeout 2097", „Sentient", „Tenka") erscheinen definitiv zuerst und teilweise exklusiv für die Playstation.

R **RIDGE RACER:** Der Klassiker, den jeder kennt. Mit dem furiosen Rennspiel-Debüt begründete Sony das Image der „3-D Wunderkonsole". Auch knapp ein Jahr nach der Veröffentlichung sorgt die Automaten-Umsetzung für Riesenspaß unter Techno-gestählten Gasfuß-Piloten.

RGB-KABEL: Unverzichtbares Accessoire, dem Grundgerät unverständlicherweise nicht beigelegt. Mit dem RGB-Kabel (vorher klären, ob der Fernseher RGB-fähig ist!) verbessert Ihr die Bildqualität drastisch. Wer sich das teure Sony-Kabel nicht leisten will (ca. 80 Mark), besorgt sich mit dem Fire-Kabel (ca. 40 Mark) ein qualitativ gleichwertiges Modell.



1. Platz: "Alien Trilogy" ist eine der wenigen atmosphärisch gelungenen Film-Umsetzungen.

2. Platz: Fantasievolle 3D-Action in 1001 Nacht: "Magic Carpet" hat die PC-Umsetzung gut überstanden.

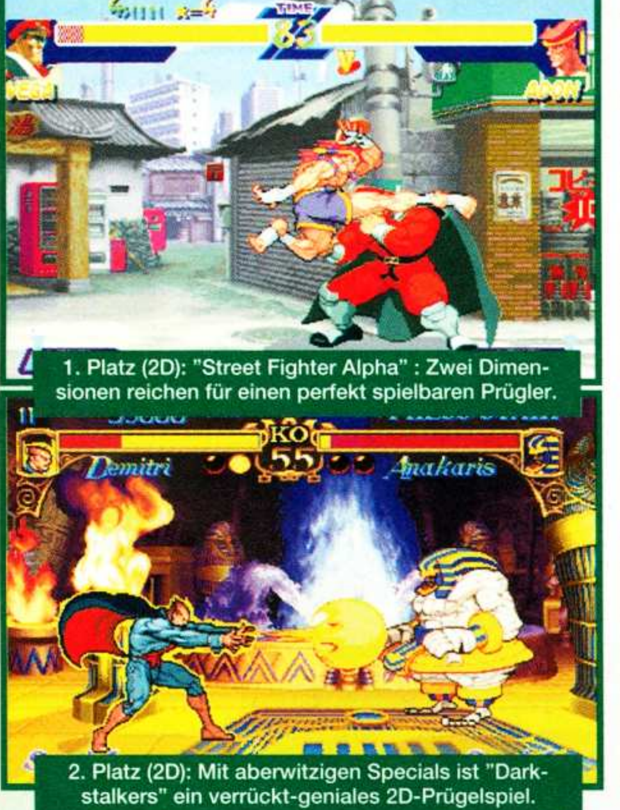
3. Platz: Düsterer Höhlen-Shooter in komplexen 3D-Bergwerken: "Descent" fordert Orientierungssinn.

3D-ACTION/ SHOOT'EM-UPS

Pixelgenaue Umsetzungen von zweidimensionalen Action-Automaten sind auf der Playstation kein Problem, auch Neuentwicklungen beweisen Arcade-Niveau. Dennoch erscheint die deutliche Mehrzahl an Action-Spielen im modernen 3D-Gewand (Deshalb auch nur eine Empfehlung im 2D-Bereich). Die Hardware erlaubt flüssige 3D-Grafik, selbst PC-Spiele auf Pentium-Basis müssen für die Umsetzung nicht abgespeckt werden. Wer klaustrophobische Ego-Shooter mag und stimmungsvollen Filmumsetzungen nicht abgeneigt ist, entscheidet sich für die englische PAL-Version von „Alien Trilogy", die neben abwechslungsreicheren Missionen und Effekten auch spielerisch mehr bietet als die entschärfte deutsche Fassung.

1. Platz (2D): "Raiden Project" ist eine pixelgenaue Umsetzung der ersten beiden "Raiden"-Automaten.

BEAT'EM-UPS



1. Platz (2D): "Street Fighter Alpha" : Zwei Dimensionen reichen für einen perfekt spielbaren Prügler.

2. Platz (2D): Mit aberwitzigen Specials ist "Darkstalkers" ein verrückt-geniales 2D-Prügelspiel.

ein neues Genre: Dabei könnt Ihr entweder selbst in der Arena herumrollen ("Toshinden"), oder die Dreidimensionalität ist auf die Darstellung begrenzt. Eine Fülle von schwachen bis annehmbaren Nachziehern („Criticom", „Zero Divide") steht im Schatten dieser Genre-Hits.

RESIDENT EVIL: Der blutigfeuchte Traum der Playstation-Fangemeinde wurde gerade erst veröffentlicht. Das beeindruckende Horror-Action-Adventure (Test in MAN!AC 6/96) ist indizierungsgefährdet, Interessenten sollten bald zuschlagen.

ROLLENSPIELE: Noch sieht's bei Rollenspielen düster aus, aber im Herbst soll der Mangel ein Ende haben: Mit „Baphomet's Fluch" („Broken Sword"), „Spiral Saga" sowie „Sentient" von Psygnosis sind für Oktober mehrere Titel angekündigt.

S **SERIENNUMMERN:** Auf der Unterseite des Gehäuses Eurer Playstation (und der Verkaufsverpackung!) erkennt Ihr in etwa, ob Ihr zu den glücklichen Besitzern einer Playstation mit dem alten Betriebssystem gehört. Bei Seriennummern über ca. 5.920.000 habt Ihr Pech: Mit dem neuen Betriebssystem könnt Ihr nur durch Umbau Japan- und US-Importe abspielen; bei kleinerer Nummer funktioniert erfahrungsgemäß auch der **WECHSELTRICK.**

Martin spielt:
1. *FORMEL 1*
2. *SLAM'N'JAM '96*
3. *NAMCO MUSEUM VOL. 1&2&3*

... und freut sich auf „Andretti Racing"

T **TEKKEN VS. TOSHINDEN:** Die Polygon-Prügelspiel-Elite auf der Playstation hält auch bei den Fortsetzungen („Tekken 2", „Toshinden 2") höchstes Qualitäts-Niveau. Experten-Foren versuchen seit Monaten zu klären, mit welchem Werk es sich besser schlägert.



TETRIS: Die Denkspiel-Ikone, mit Vier-Spieler-Modus minimal aufgepeppt, können sich Hardcore-Freaks auch auf der Playstation besorgen. Die Umsetzung ist nur als Japan-Import erhältlich.

U **UMBAU:** Für etwa 100 Mark bauen Import-Süchtige ihre Playstation für Allerwelts-Kompatibilität



Winnie spielt:
1. RIDGE RACER
2. indiziert
3. WORMS
...und freut sich auf „Burning Road“



Olli spielt:
1. TEKKEN 2
2. RAYMAN
3. RIDGE RACER REVOLUTION
...und freut sich auf „Thunderforce „Collection

um. Neben drohendem Garantieverlust sollten Interessierte überlegen, ob Übersee-Importe wirklich notwendig sind: In den letzten Monaten füllten PAL-Konvertierungen zügig die Regale. In Punkto „Wiederverkaufswert“ lohnen Importe nicht: Während Ihr PAL-Spiele problemlos gebraucht verkaufen könnt, bleibt Ihr auf den wenig gesuchten NTSC-CDs meist sitzen, und viele Händler nehmen grundsätzlich keine Importe in Zahlung.

VERSCHIEBUNGEN: Neubesitzer einer Playstation sollten Geduld mitbringen. Auf Messen und in Presseberichten angekündigte Knaller lassen erfahrungsgemäß länger als vorgesehen auf sich warten. Doch Zorn darüber ist fehl am Platze: Der Profi wartet lieber auf ein durchgestyltes Qualitätsprodukt, als daß er zwei Monate früher mit einer schlampigen Version abgespeist wird.

WECHSELTRICK: Wer die MAN!AC 1/96 mit der Erklärung des Wechseltricks unverantwortlicherweise nicht besitzt, hat eigentlich selbst schuld. Trotzdem noch einmal kurz der Wechseltrick, mit dem Ihr Importe spielt: Schaltet die Konsole bei geöffnetem Deckel ein. Klickt Euch in's Audio-Menü, legt eine PAL-CD ein und klemmt mit einer Nadel o.ä. den Schalter hinten rechts fest, so daß die Konsole den Boot-Block einliest. Nun wechselt Ihr die CD, klickt auf „Exit“ und der Ladevorgang sollte starten.

1. Platz: "Resident Evil". Unheimliches Gruselabenteuer mit stimmungsvoller Render-Grafik.



2. Platz: "Fade to Black". Ausbruch aus dem Alien-Knast. Die PC-Grafik wurde für die Playstation aufpoliert.

3. Platz: Mit knackigen Rätseln und schummriger Kulisse eine gelungene Fortsetzung: "Alone in the Dark 2".

ACTION-ADVENTURE

Im Action-Adventure-Genre geht Ihr ausschließlich dreidimensional zu Werke. Nur wenige, qualitativ aber ansprechende Titel erscheinen für die Playstation. Mit (leicht verbesserten) PC-Umsetzungen wie "Alone in the Dark 2" und "Fade to Black" spart Ihr Euch das PC-Gewurstel. Delphine's Titel muß sich jedoch „Resident Evil“ von Genre-Neuling Capcom beugen: Der Horror-Thriller besticht durch Spielablauf und Grafik. Zwar ist die Story hausbacken, doch die Spannungskurve bleibt bis zum Finale erhalten.

WIPEOUT: Rennspielklassiker in Science-Fiction-Ambiente: Flüssige, schnelle Polygon-Grafik sorgt für nervenaufreibende High-Speed-Rennen. Trotz gewöhnungsbedürftiger Steuerung und baldigem Nachfolger unbedingt empfehlenswert. Wir MAN!AC's spielen's schon seit Herbst '95.

X-COM: Eines der wenigen Strategiespiele auf der Playstation, Umsetzung eines PC-Hits. Der komplexe Mix aus Krisen-Management (Aliens attackieren die Erde) und Strategie nutzt die Konsole technisch zwar bei weitem nicht aus, läßt Euch aber trotzdem nächtelang nicht mehr los.

ZUKUNFTSAUSSICHTEN: Um die Zukunft ist keinem Playstation-Besitzer bange: Mit steigender Verbreitung (weltweit schon über drei Millionen verkaufte Grundgeräte), einer großen Fangemeinde und umfangreichen Release-Listen (siehe Messebericht MAN!AC 7/96) ist die Playstation die gegenwärtig dominante Next-Generation-Konsole. *cb*

DENKSPIELE

2. Platz: Mit "Worms" und ein paar Freunden ist der Abend gerettet: Multispieler-Feten bis zum Morgen.



1. Platz: "Bust a move 2": Panisches Blasen-Epos mit den sympathischen Saurier-Helden Bub & Bob.

3. Platz: Die "3D-Lemmings" sind ähnlich fesselnd (und doof) wie ihre 2D-Kollegen.

Auch bei Denkspielen bestimmen Umsetzungen das Angebot. Da in diesem Genre die Hardware selten ausgenutzt wird, gibt's hier weniger Eigenentwicklungen als im Action/Rennbereich. Lediglich die Lemminge entwickelten sich zuerst auf der Playstation zur dreidimensionalen Spezies weiter – mit den altbekannten Problemen. Schachspieler erhalten mit Mindscape's "Chessmaster 3D" einen Trainingspartner, für unbeschwerteren Spaß knobelt Ihr mit der PC-Umsetzung "Worms" und dem Spielhallen-Abräumer "Bust a move 2" am besten.

Tel.: 02 51 / 52 78 54 & 52 55 22 & 52 55 35
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr. 8.00-22.00 Uhr
Sa. 10.00-18.00 Uhr

Bernd Herfurth PLAY STATION 369,95

FREAK'S SHOP

Fax: 02 51 / 52 79 71
An / Verkauf von Gebrauchtspielen
Weselerstr. 54 • 48151 Münster

PLAY STATION 369,95

Die aufgelisteten Spiele sind NEU !!!

MEGA DRIVE:

- 3 SPORT-GAMES PACK
- Super Monaco GP / Speedon
- Tennis & Ultimate Soccer 79,95
- AAH! REAL MONSTERS 49,95
- **ALIEN SOLDIER 49,95**
- ARCADE CLASSIC 7/8.96 59,95
- BONKERS "Disney" 49,95
- BRIAN LARA CRICKET <A> 69,95
- COMIX ZONE 59,95
- CUTTHROUT ISLAND 49,95
- DAS DSCHUNGELBUCH 49,95
- Death & Return of Superman 49,95
- DEMOLITION MAN 59,95
- DEVIL'S COURSE GOLF <j> 39,95
- Donald Duck in Maui Mallard 79,95
- DRAGON BALL Z <j> 39,95
- DRAGONS REVENGE 59,95
- E.A. Boxing-Toughman C. 49,95
- E.A.Hockey & John Madden 49,95
- **EARTH WORM JIM 49,95**
- EARTHWORM JIM 2 69,95
- EXO SQUAD 49,95
- FIFA SOCCER '96 89,95
- FOREMAN FOR REAL 49,95
- Int. Superstar Soccer 7/8.96 79,95
- KAWASAKI SUPERBIKES 59,95
- KÖNIG DER LÖWEN 79,95
- **LANDSTALKER 59,95**
- LIGHT CRUSADER <A> 59,95
- MARSUPILAMI 59,95
- **MEGA BOMBERMAN 49,95**
- **MICRO MACHINES '96 <A> 49,95**
- MS. PACMAN 49,95
- NBA Action Basketball'95 49,95
- NBA LIVE '96 79,95
- NHL HOCKEY '96 89,95
- OLYMPIC SUMMER GAMES 79,95
- OUT RUNNERS <j> 39,95
- PETE SAMPRAS TENNIS 49,95
- PGA EUROPEAN Tour Golf 49,95
- PGA TOUR GOLF '96 79,95
- PHANTOM 2040 49,95
- POWER RANGERS 49,95
- PRIMAL RAGE 49,95
- **PROBOTECTOR 49,95**
- PUZZLE & ACTION <j> 49,95
- RISTAR 49,95
- ROAD RUNNER 49,95
- PGA TOUR GOLF 3 49,95
- SAMURAI SHODOWN 89,95
- SD VALIS <j> 29,95
- SHADOWRUN <A> 59,95
- SKELETON KREW 49,95
- SOLEIL 49,95
- Sonic 1 & 2 & Dr.Robotnik's 79,95
- SONIC 2 49,95
- **SONIC 3 69,95**
- SONIC & KNUCKLES 49,95
- SONIC SPINBALL <A> 49,95
- STORY OF THOR 119,95
- STRIKER 59,95
- SUBTERANIA 49,95
- SUPER SKIDMARKS 49,95
- **S. STREETFIGHTER 2 <A> 69,95**
- THEME PARK 89,95
- TOTAL FOOTBALL 59,95
- **TOY STORY 89,95**
- TRUE LIES 49,95
- VECTORMAN 59,95
- **VIRTUA RACING 59,95**
- VOLFIELD <j> 29,95
- VR TROOPERS 69,95
- Waiale Country Club Golf <j> 39,95
- **WORMS 7/8.96 89,95**
- ...weitere Titel vorhanden !!!!!!!!!!!!!!!

GAME GEAR:

- ACTION REPLAY 39,95
- NETZTEIL 19,95
- **Asterix - Secret & T-Shirt 49,95**
- CHESSMASTER 29,95
- DEVILISH 29,95
- DRAGON CRYSTAL 29,95
- ERNIE ELS GOLF 29,95
- ECCO THE DOLPHIN 2 29,95
- FANTASY ZONE 29,95
- G.Foreman's KO Boxing 29,95
- G-LOC 29,95
- KLAX 29,95
- MARBLE MADNESS 29,95
- MASTER OF DARKNESS 29,95
- NFL QUATERBACK 29,95
- PENGO 29,95
- PGA '96 29,95
- PSYCHIC WORLD 29,95
- RETURN OF JEDI 29,95
- **STRIDER RETURNS 9,95**
- SURF NINJAS <A> 29,95
- WORLD CLASS GOLF 29,95
- ...und viele andere !!!

ZUBEHÖR M D:

- MD 1 <über RGB> 149,95
- **MD 2 Konsole "gebraucht" 99,95**
- 3 / 6 BUTTON PAD je 29,95
- **6 But. Pad mit kl. Stick 29,95**
- 6 Button-Infrarot Joyad Set 69,95
- ACTION REPLAY 2 79,95
- ADAPTER 24,95
- Antennenkabel MD 1 29,95
- Infarot-Joypads <2er Set> 49,95
- Joypad-Verlängerung 9,95
- NETZTEIL MD 1 & 2 je 19,95
- RGB MD 2 <Cinch> 19,95
- RGB MD 1 & 2 <Scart> je 19,95
- SV 401 "Joystick" 29,95
- SV 433 Megastar Joystick 29,95
- SV 437 "Programmable" 39,95

A = Ausländische Anleitung

SONDERANGEBOTE !!! MEGA DRIVE:

- ADV. of MIGHTY MAX 29,95
- AERO THE ACROBAT 2 39,95
- ANIMANIACS 39,95
- BALLZ 3D 29,95
- **BATMAN FOREVER 39,95**
- BIG HURT <F. Thomas> 39,95
- BRUTAL - Paws of Fury 39,95
- BUBBLE & SQUEAK 29,95
- CASTLEVANIA 39,95
- CHAKAN 29,95
- CLAYFIGHTER 39,95
- DAVIS CUP TENNIS 39,95
- DYNAMITE HEADY 39,95
- ECCO THE DOLPHIN 2 39,95
- FLINK 39,95
- Funny World & Balloon Boy 29,95
- GAIRES 39,95
- GAUNTLET 4 39,95
- HARD DRIVIN 39,95
- HYPERDUNK 29,95
- **J.Madden Football '94 19,95**
- JUDGE DREDD 39,95
- Jurassic Park Rampage Edit. 39,95
- JUSTICE LEAGUE 39,95
- KING OF MONSTERS 29,95
- Marko's Magic Football 29,95
- **MEGA MAN Willy Wars 39,95**
- MEGA SWIV 39,95
- Mike Ditka FOOTBALL 39,95
- **MR. NUTZ 39,95**
- **NBA Jam T. E. 39,95**
- NFL Quterback '96 39,95
- NHL Hockey '95 39,95
- PAGEMASTER 39,95
- PITFALL 39,95
- **PUGGSY 19,95**
- RANGER X 39,95
- RASENMÄHERMANN 29,95
- REVOLUTION X 39,95
- RISE OF THE ROBOTS 29,95
- RUGBY WORLD CUP '95 39,95
- SHAQ FU 29,95
- **SLAM MASTERS 39,95**
- SONIC 1 <gebraucht !!!> 19,95
- SPACE HARRIER 2 29,95
- SPARKSTER 39,95
- Super Fantasy Zone 29,95
- **Tiny Toons Acme All Stars 39,95**
- TOE JAM & EARL 1 & 2 je 39,95
- TRUXTON 29,95
- TWIN HAWK 39,95
- WARLOCK 39,95
- W. GRETZKY ICEHOCKEY 39,95
- WARLOCK <gebraucht !!!> 29,95
- World of Illusion <gebraucht> 29,95
- WRESTLE WAR 39,95
- ZERO THE KAMIKAZE SQ. 39,95
- ZOMBIES 39,95
- ZOOL 29,95

MEGA CD:

- Mega CD <gebr> & 3 Games 179,95
- ADAPTER US / PAL 59,95

SUCHEN LADENGESCHÄFTE:
in Osnabrück & Bochum <ab 100 qm aufwärts>

- 5 Games in One 39,95
- AFTERBURNER 3 29,95
- ANIMALS 29,95
- BATMAN RETURNS 19,95
- **BATTLE FRENZY 19,95**
- BATTLECORPS 29,95
- BEAST 2 29,95
- BRUTAL - Paws of Fury 29,95
- CHUCK ROCK 1 & 2 je 29,95
- Cobra Command & Sol Feace 29,95
- Cobra Space Adventure 49,95
- DRAGON'S LAIR 49,95
- **DUNE 29,95**
- DUNGEON EXPLORER 2 49,95
- DUNGEON MASTER 2 49,95
- ECCO THE DOLPHIN 29,95
- FAHRENHEIT 69,95
- FATAL FURY SPECIAL 59,95
- FINAL FIGHT 39,95
- JURASSIC PARK 49,95
- KEIO FLYING SQUAD 49,95
- KIDS ON SITE 19,95
- LORD OF THUNDER 49,95
- MICROCOSM 29,95
- MYSTERY MANSION 39,95
- NBA JAM 39,95
- **NHL '94 19,95**
- NIGHT TRAP 59,95
- POWERMONGER 29,95
- POWER RANGERS 59,95
- SAMURAI SHODOWN 59,95
- SEWER SHARK 29,95
- Sherlock Holmes 1 & 2 je 29,95
- **SHINING FORCE 49,95**
- SLAM CITY 19,95
- SOULSTAR 29,95
- STARBLADE 49,95
- SURGICAL STRIKE 59,95
- TERMINATOR 59,95
- TOMCAT ALLEY 29,95
- WOLFCHILD 19,95
- WONDERDOG 29,95

SEGA 32 X:

- **32 X Erweiterung & 5 Games 199,95**
- Spiele <verschiedene> ab 19,95

MANGA:

- verschiedene Filme ab 19,95
- Große Auswahl vorhanden !

SATURN GAMES:

- 3D LEMMINGS 7/8.96 79,95
- ACTUA GOLF 7/8.96 79,95
- ALONE IN THE DARK 2 89,95
- ASTAL <j> 39,95
- BAKU BAKU ANIMAL 59,95
- Battle Arena Toshinden Remix 69,95
- **BATTLE MONSTER <j> 39,95**
- BLAZING TORNADOS <j> 39,95
- BLUE SEED <j> 39,95
- BREAK THRU <j> 79,95
- CLOCKWORK KNIGHT 39,95
- CYBER SPEEDWAY 49,95
- CYBERIA 7/8.96 79,95
- D 79,95
- DARIUS GAIDEN 69,95
- **DAYTONA U.S.A. 49,95**
- DEFCON 5 79,95
- Destruction Derby 7/8.96 89,95
- **DIGITAL PINBALL 49,95**
- EURO SOCCER '96 89,95
- FIFA SOCCER '96 59,95
- FORMULA 1 89,95
- GALACTIC ATTACK 69,95
- GALAXY FIGHT 59,95
- GALE RACER <j> 39,95
- GEX 79,95
- GOLDEN AXE - THE DUEL 79,95
- GUARDIAN HEROES 79,95
- GUN GRIFFON 7/8.96 89,95
- HANG ON GP '96 89,95
- HEBEREKE 2 69,95
- HI OCTANE 59,95
- HORDE, THE 79,95
- **IRON STORM US 109,95**
- JOHNNY BAZOOKATONE 59,95
- LAYER SECTION 2 <j> 79,95
- MAGIC CARPET 79,95
- Magic Knight Ray Earth <j> 39,95
- Military Commander 2 <j> 89,95
- MYST 89,95
- **MYSTARIA 79,95**
- **NBA JAM TOURNAMENT 59,95**
- NEED FOR SPEED 89,95
- NFL QUATERBACK '96 79,95
- NHL ALL STAR HOCKEY 79,95
- NHL P. Hockey '96 <US> 109,95
- NIGHTS & Analogpad <j> 139,95
- Off World Interceptor 69,95

E3 Messe-Video <ca. 90 min.Laufzeit> mit ausführlichen Infos & Neuheiten 29,95

- **PANZER DRAGOON 49,95**
- PANZER DRAGOON 2 89,95
- PARODIUS DELUXE 59,95
- PEBBLE BEACH GOLF 69,95
- PRIMAL RAGE 7/8.96 89,95
- Pro Baseball Greatest 9 <j> 49,95
- PRO PINBALL 7/8.96 89,95
- QUANTUM GATE <j> 89,95
- RAYMAN 79,95
- REVOLUTION X 59,95
- RISE 2 - The Ressurection 69,95
- **ROBOTICA 49,95**
- SEGA RALLY 79,95
- SHELL SHOCK 79,95
- SHINOBI X 69,95
- SHINING WISDOM 89,95
- SHOCKWAVE ASSAULT 69,95
- **SIM CITY 2000 79,95**
- SLAM'N JAM 7/8.96 79,95
- Sonic Wings Special <j> 139,95
- STEAMGEAR MASH <j> 39,95
- STREETFIGHTER ALPHA 79,95
- STREETFIGHTER - MOVIE 79,95
- STRIKER '96 69,95
- TENSAI VAGABOND 79,95
- THEME PARK 79,95
- THUNDERHAWK 2 89,95
- Thunderhawk 2 <A> (uncut) 79,95
- Thunderst. & Road Blast. jp. 119,95
- TITAN WARS 79,95
- **Toshinden Remix 69,95**
- TRUE PINBALL 79,95
- ULTIMATE 3 7/8.96 89,95
- VALORA VALLEY GOLF 69,95
- VF CG Portrait <versch.> <j> 39,95
- VICTORY BOXING 79,95
- **VICTORY GOAL 49,95**
- VIRTUA COP & GUN 129,95
- VIRTUA FIGHTER 49,95
- VIRTUA FIGHTER 2 89,95
- VIRTUA FIGHTER REMIX 49,95
- VIRTUA RACING 69,95
- VIRTUAL HYDLIDE 79,95
- VIRTUAL OPEN TENNIS 79,95
- WING ARMS 79,95
- **WIPE OUT 79,95**
- WORLD CUP GOLF 59,95
- WORMS 79,95
- Wrestlemania Arcade Game 79,95
- X-MEN 79,95

SATURN 419,95

SATURN HARDWARE:

- **SATURN 399,95**
- Act. Replay - Game Buster 79,95
- ADAPTER 39,95
- ANTENNENKABEL 39,95
- BACK UP MEMORY 79,95
- INFAROT-PAD 69,95
- JOYPAD <versch.> je 39,95
- JOYPAD "Orginal" 49,95
- JOYPAD-Verlängerung 19,95
- Lenkrad - Arcade Racer 109,95
- MOUSE 69,95

SUPER NINTENDO:

- 90 Minutes "PRIME GOAL" 79,95
- ACME ANIMATION 59,95
- ALIEN Vs PREDATOR <j> 49,95
- ANIMANIACS 99,95
- ART OF FIGHTING <j> 49,95
- ASTERIX 79,95
- **ASTERIX & OBELIX 99,95**
- BIG SKY TROOPER 59,95
- BIOMETAL <A> 59,95
- BOOGERMAN 69,95
- **BREATH OF FIRE 2 89,95**
- BUBSY 2 69,95
- Chrono Trigger US 129,95
- Chrono Trigger Hintbook 29,95
- CUTTHROUT ISLAND 49,95
- DAZE BEFORE CHRISTMAS 49,95
- DEMONS CREST 69,95
- DIRT TRAX FX 59,95
- Donald Duck - Maui Mallard 129,95
- DONKEY KONG COUNTRY 99,95
- **Donkey Kong Country 2 <mit deutscher Anleitung> 99,95**
- DRAGON VIEW US 79,95
- EARTHWORM JIM 2 79,95
- EYE of the BEHOLDER <US> 59,95
- FIFA SOCCER 59,95
- FIFA SOCCER '96 99,95
- Final Fantasy 3 <US> 129,95
- F.F.3 Spielberater <A> 39,95
- FINAL FIGHT 3 89,95
- ILLUSION OF TIME 99,95
- **International Superstar Soccer Deluxe 109,95**
- ITCHY & SCRATCHY 59,95
- IZZY'S OLYMPIC QUEST 69,95
- JOE & MAC 3 59,95
- **JUDGE DREDD 59,95**
- JUNGLE STRIKE 59,95
- JUSTICE LEAGUE 59,95
- KAWASAKI SUPERBIKES 89,95
- KIRBY'S GHOST TRAP 69,95
- **LUFIA 2 <US> 08.96 139,95**
- MARIO PAINT CLASSIC 64,95
- **MARIO RPG <US> 139,95**
- MARIO & WARIO <j> 39,95
- MASK, THE 79,95
- MECHWARRIOR <A> 59,95
- MEGA MAN X 2 79,95
- MEGA MAN X 3 99,95

FINANZIERUNGSKAUF MÖGLICH - Nähere Infos über 0251 / 52 55 22 oder 52 78 54

- MICKEY & MINNI Circus M. 79,95
- Micro Machines 2 <A> 79,95
- NBA - GIVE 'N GO 99,95
- NBA JAM T.E. 59,95
- NBA LIVE '96 99,95
- NHL HOCKEY '95 <A> 59,95
- NHL HOCKEY '96 99,95
- OLYMPIC SUMMER GAMES 99,95
- PAC MAN 2 89,95
- PINOCCHIO 119,95
- PGA TOUR '96 89,95
- PORKY PIG 49,95
- PRIMAL RAGE 59,95
- **PUZZLE BOBBLE 59,95**
- REVOLUTION X 49,95
- SCHLÜMPFE, DIE 99,95
- SECRET OF EVERMORE 109,95
- SECRET OF MANA 109,95
- SPIROU <A> 89,95
- STAR TREK Deep Space Nine 99,95
- STAR TREK N.G. <ausführliche deutsche Anleitung> 89,95
- STAR TREK Starfleet A. <A> 79,95
- STUNT RACE FX <A> 59,95
- S.MARIO ALL STAR CLASSIC 64,95
- SUPER MARIO KART 64,95
- **S. MARIO WORLD 2 99,95**
- SUPER STREETFIGHTER 2 <j> 109,95
- TETRIS & DR. MARIO Classic 69,95
- TETRIS 2 109,95
- **THEME PARK 89,95**
- TIM IN TIBET <A> 99,95
- **TOY STORY 109,95**
- Ultima The False Prophet US 79,95
- Ultima - Runes of Virtue 2 US 79,95
- VAL D'isere 59,95
- WATERWORLD 79,95
- WEAPON LORD <A> 99,95
- WORMS 7/8.96 109,95
- **Wrestlemania Arcade 89,95**
- WWF RAW Video 9,95
- **WWF RAW & VIDEO 59,95**
- X-MEN 59,95
- **ZELDA CLASSIC 69,95**

S-NES ZUBEHÖR:

- 2 INFAROT-PADS 69,95
- **5 SPIELER Adapter 29,95**
- 6 BUTTON PAD 29,95
- ACTION REPLAY 3 79,95
- ADAPTER US / PAL 29,95
- ANTENNENKABEL 9,95
- **ANTENNEN-UMSCHALTER 2,95**
- Diverse Spieleberater ab 19,80
- JOYPAD VERLÄNGERUNG 9,95
- NETZTEIL 19,95
- SCART / RGB KABEL 19,95
- SV 338 Topfighter 59,95

SONDERANGEBOTE !!! SUPER NINTENDO:

- ACTRAISER 2 49,95
- AERO THE ACROBAT 2 <A> 49,95
- AXELAY <A> 39,95
- **BATMAN FOREVER 49,95**
- **BIG HURT BASEBALL - Frank Thomas 39,95**
- BLACKHAWK <A> 49,95
- BRAINIES 39,95
- BRAWL BROTHERS 39,95
- CAPTAIN COMMANDO 39,95
- CLAYFIGHTER <A> 39,95
- CLAYFIGHTER 2 49,95
- CLAYMATES <A> 29,95
- CYBERNATOR 34,95
- Earth Defense Force <A> 39,95
- EEK! THE CAT 29,95
- ESPN Baseball 39,95
- Fifa Soccer <ohne Verp.> <A> 39,95
- FUN 'N GAMES 39,95
- Ghoul Patrol - Zombie 2 39,95
- GODS 39,95
- HAGANE 49,95
- HEBEREKE POPOON 1 & 2 je 39,95
- HOLE IN ONE GOLF <A> 39,95
- HURRICANES 39,95
- JACK NICKLAUS GOLF <A> 39,95
- JELLY BOY <A> 39,95
- Kid Clown in Crazy Chase 49,95
- LEGEND 39,95
- LETHAL WEAPON <A> 39,95
- Magical Quest <M.Mouse> 49,95
- **MARIO BASLER SOCCER - Fever Pitch <A> 49,95**
- Mario is Missing <A> 29,95
- MARKOS MAGIC FOOTBALL 39,95
- MEGA MAN X <A> 39,95
- MICHAEL JORDAN CHAOS 39,95
- NFL Quaterback '96 39,95
- **PINBALL Dreams <A> 49,95**
- POP'N TWIN BEE <A> 49,95
- PRINCE OF PERSIA <A> 39,95
- PUTTY SQUAD <A> 49,95
- RISE OF THE ROBOTS 39,95
- S.O.S. - Sink or Swim 49,95
- SAILORMOON <A> 39,95
- Schöne & das Biest 49,95
- SHAQ FU <A> 39,95
- SLAM MASTER 49,95
- SONIC BLASTMAN <A> 39,95
- **SPAWN 49,95**
- STARGATE 39,95
- SUPER BATTLE TANK <A> 49,95
- SUPER BC KID 39,95
- SUPER DANY <A> 39,95
- SUPER DROP ZONE 39,95
- SUPER ICE HOCKEY <A> 39,95
- SUPER MORPH 39,95
- SUPER PROBOTECTOR <A> 49,95
- **SUPER PUNCH OUT 49,95**
- SUPER PUTTY <A> 39,95
- **S. RETURN OF THE JEDI 49,95**
- SUPER WRESTLEMANIA <A> 49,95
- TIME SLIP <A> 39,95
- TROY AIKMAN 39,95
- TURBO TOONS 49,95
- **UNIRALLY 49,95**
- **URBAN STRIKE 49,95**
- UTOPIA 49,95
- U.N. SQUADRON <A> 39,95
- VORTEX 39,95
- WARLOCK 39,95
- World League Basketball <A> 39,95
- Zero the Kamikaze Sqrl. <A> 39,95
- ZOMBIES 39,95

GAME BOY:

- GAME BOY "farbig" 89,95
- AKKULADER & Ladegerät 39,95
- ADVENTURE ISLAND 2 29,95
- ALIENS 3 39,95
- ALLEYWAY 39,95
- ANIMANIACS 49,95
- ASTERIX & OBELIX 59,95
- BANANAS DANGER 29,95
- DONKEY KONG LAND <A> 39,95
- F1 RACE 29,95
- GALAGA & GALAXIAN 39,95
- KING OF THE RING 39,95
- KIRBYS DREAMLAND 2 49,95
- MATCH MANIA 29,95
- **Mickey Mouse Zauberstäbe 49,95**
- Milon's Secret Castle <A> 29,95
- MR. DOO 39,95
- MS. PACMAN 39,95
- NINJA SPIRIT 39,95
- PGA Tour '96 69,95
- STREETFIGHTER 2 <A> 49,95
- SUPER BATTLE TANK 39,95
- S.MARIO LAND 1 & 2 & 3 je 39,95
- TENNIS <A> 29,95
- TERMINATOR 2 Arcade Game 39,95
- TETRIS 39,95
- WWF RAW 39,95
- WWF Superstar 1 & 2 je 39,95

VIRTUA BOY:

- VIRTUA BOY & 3 GAMES 349,95

NINTENDO 64:

- NINTENDO 64 & Mario 64 & Pilotwings 64 & Spannungswandler <j> 1299,-

PLAY STATION:

- **PLAY STATION 369,95**
- 5 Spieler MULTI TAP 59,95
- ACTION REPLAY PRO 89,95
- **ANTENNENKABEL 39,95**
- INFAROT-JOYPADS 89,95
- **JOYPAD 29,95**
- JOYPAD "Ascii" 59,95
- JOYPAD "Orginal" 49,95
- JOYPAD VERLÄNGERUNG 19,95
- LENKRAD 119,95
- LENKRAD "Mad Catz" 139,95
- **LINK KABEL 29,95**
- MEMORY CARD 49,95
- MEMORY CARD <8 MB> 79,95
- **MOUSE 49,95**
- neGcon 79,95
- PSX STABILE TRAGETASCHE 19,95
- **PSX STABILE TRAGETASCHE & Memory Card & Orginal Pad 99,95**
- **RGB-SCART KABEL 29,95**
- STICK "Ascii" 99,95
- Actua Soccer <A> 79,95
- ADDIDAS POWER SOCCER 89,95
- AGILE WARRIOR - F 111 89,95
- AIR COMBAT 79,95
- ALIEN TRILOGY 79,95
- **Alien Trilogy <A>"uncut" 79,95**
- ALONE IN THE DARK 2 99,95
- ASSAULT RIGS 79,95
- Battle Arena Toshinden 79,95
- Battle Arena Toshinden 2 89,95
- CHESSMASTER 3D 89,95
- CRITICOM 69,95
- CYBERIA 7/8.96 79,95
- CYBERSLED 79,95
- **CYBERSPEED 59,95**
- D 79,95
- D <A> (uncut) 69,95
- DEFCON 5 79,95
- DESCENT 79,95
- DESTRUCTION DERBY 89,95
- DISK WORLD "deutsch" 79,95
- EXTREME GAMES 79,95
- EXTREME PINBALL 79,95
- FIFA '96 79,95
- **GALAXY FIGHT 69,95**
- GEX 79,95
- **GOAL STORM 59,95**
- GUNSHIP 2000 89,95
- HI OCTANE 59,95
- INT. TRACK & FIELD 89,95
- JOHNNY BAZOOKATONE 59,95
- JUMPING FLASH 79,95
- JUPITER STRIKE 69,95
- KILEAK THE BLOOD 79,95
- KRAZY IVAN 79,95
- **LEMMINGS 3D 59,95**
- LONE SOLDIER 69,95
- MAGIC CARPET 79,95
- Mickey's Wild Adventure 79,95
- NBA - IN THE ZONE 79,95
- NBA JAM TOURNAMENT 49,95
- NBA LIVE '96 79,95
- NEED FOR SPEED 79,95
- NFL GAME DAY 89,95
- NHL FACE OFF 89,95
- NIGHT STRIKER <j> 89,95
- NOVASTORM 79,95
- OFF WORLD INTERCEPTOR "Autorennen" 69,95
- **OLYMPIC GAMES 7/8/96 79,95**
- OLYMPIC SOCCER 79,95
- PARODIUS DELUXE 69,95
- PGA TOUR GOLF '96 79,95
- PHILOSOMA 79,95
- POWER SERVE <Tennis> 79,95
- PRIMAL RAGE 89,95
- PRO PINBALL 89,95
- PSYCHIC DETECTIVE 79,95
- RAIDEN PROJECT 69,95
- RAN SOCCER <A> 79,95
- RAPID RELOAD 69,95
- RAYMAN 79,95
- **RESIDENT EVIL 8/96 89,95**
- Resident Evil Spielberater <A> 39,95
- REVOLUTION X 79,95
- RIDGE RACER 89,95
- Ridge Racer Revolution 89,95
- RISE 2 - RESURRECTION 89,95
- ROAD RASH 79,95
- SHELL SHOCK 79,95
- SHOCKWAVE ASSAULT 79,95
- SPACE HULK 89,95
- STARBLADE ALPHA 79,95
- STREETFIGHTER - Movie 79,95
- STREETFIGHTER ALPHA 79,95
- STRIKER 96 69,95
- TEKKEN 89,95
- TEKKEN 2 <j> 139,95
- THEME PARK 79,95
- THUNDERHAWK 2 79,95
- **Thunderhawk 2 <A> <uncut> 79,95**
- TOTAL ECLIPSE TURBO 69,95
- TOTAL NBA '96 89,95
- TRUE PINBALL 79,95
- TWISTED METAL 79,95
- VIEW POINT 79,95
- WARHAWK 79,95
- **WING COMMANDER 3 89,95**
- WIPE OUT 79,95
- WORLD CUP GOLF 59,95
- WORMS 89,95
- **WRESTLEMANIA Arcade 69,95**
- X-COM ENEMY UNKNOWN 79,95
- **ZERO DIVIDE 59,95**
- **PLAYSTATION MAGAZINE mit Demo-CD 24,95**

Händleranfragen erwünscht !!!

WICHTIG ! WICHTIG ! WICHTIG ! Nutzen Sie unseren Vorbestellservice !

Wir haben keinen Bock mehr auf die laufenden Termin-Verschiebungen der Hersteller. Selbstverständlich führen wir auch alle wichtigen Neuheiten, auch wenn sie nicht in unserer Anzeige stehen !!!

Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen * Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse (DM 16,- Porto) * Die aufgelisteten Artikel sind nur ein Auszug aus unserem Programm * Versandpreise DM 9,90 zzgl. NN * Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten! Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen !

Bernd Herfurth ist für Großhändler & den Einkauf zuständig
Carsten Wessenberg ist für Großhändler & Retouren zuständig
Frank Kerkhoff ist für Laserdisc Mo. & Mi. 18.30 - 22.00 Uhr zuständig Tel. 0251 - 52 78 54
Thomas Kimmina ist für Endkunden & Händler zuständig Tel. 0251 - 52 55 35
Jörg Linnemann ist für Endkunden zuständig

SATURN * MEGA DRIVE * GAME GEAR * ZUBEHOER * CD-ROM * PLAY STATION * 3 DO * SUPER-NES * NES * GAME BOY * VIRTUAL BOY * ZUBEHOER * VIDEO * LASERDISCS * MANGA

PLANET SATURN



Spaziergang im "Mystic Forest": Wenn Euer Zeit-LImit abläuft, müßt Ihr auf Schusters Rappen zum Traumtempel.



Claris schickt Nights ins "Soft Museum": Wenn Ihr den Ideya ausgelöst habt, sammelt Ihr die goldenen Kugeln.

Sega-Enthusiasten kennen das "Sonic Team" als Entwickler von 16-Bit-Igel-Sonic: Mit der 360-Grad-Hatz "Sonic Extreme" will der Igel ab Dezember sein 32-Bit-Debüt feiern. Außerdem in Vorbereitung: Die Polygon-Prügler "Sonic Fighters".



Nights

SATURN

Seit Menschengedenken zerbrechen sich Philosophen über den menschlichen Traum den Kopf, Segas Sonic-Team präsentiert Euch mit "Nights" eine besonders phantasievolle These: Die Dämonen des Alptraumherrschers Wiseman überrennen die Schlummerwelt "Nightopia", um die Menschen mit Schreckensvisionen zu plagen. Doch als Wiseman mit dem Alpdruck Nights seinen Trumpf ausspielen will, rebelliert der Traumdämon. Von schlechten Träumen will der bunte Harlequin plötzlich nichts wissen, statt dessen greift der Polygonheld zwei träumenden Kindern unter die Arme: Unter der verweichlichten Menschheit haben allein die beiden Teenager Claris und Elliot einen Funken Kampfgeist bewahrt. Wenn sich die beiden in ihre Betten kuscheln, schlüpfen ihre Alter-Egos in Segas dreidimensionale Traum-Dimension und suchen nach dem hilfsbereiten Nights. Der gutmütige Sandmann schmachtet derweil in einem von Wisemans Kerkern, erst wenn Ihr Euch für Claris oder Elliot entschieden habt und Euer Teenager den Zauberbann bricht, heizt Nights los: Euer Polygonheld flüchtet aus seinem Gefängnis, düst durch einen zauberhaften 3D-Traum und zieht einen glitzernden Sternenschweif hinter sich her. Ziel des Hochgeschwindigkeitsfluges sind die magischen "Ideyas". Als Verbindung zur Traumwelt verkörpern die Artefakte menschliche Charaktereigenschaften wie Temperament, Mut oder Liebe. Erst wenn Nights mit rasantem Flugstil fünf unterschiedliche Kurse hinter sich gebracht und alle Ideyas zurückerobert hat, träumt Euer Teenager vom nächsten Obermotz: Nights wird in eine schrille Schreckensvision geschleudert, kämpft gegen Drachen, legt einen Riesenfisch aufs Trockene oder treibt einem hinterhältigen Spielteufel die Kartenkunststücke aus.

Habt Ihr den Boß ausgetrickst, stürzt Ihr Euch wahlweise mit Claris oder Elliot in den nächsten Abschnitt: Beide Teenager beschreiten unterschiedliche Lösungswege, eine Buchstabenskala beurteilt Eure Leistung und verrät, ob Ihr schon gegen Wiseman antreten dürft.

Während Eure Helden um ihre Noten bangen, bemüht sich Bonusjäger Nights um eine bessere Punktzahl: Euer Polygondämon rauscht über zerklüftete 3D-Gebirge und planscht mit Nixenschwanz durch wilde Gewässer, gewagte Kameraschwenks reißen Euch in ein turbulentes Grafiktrauma. Habt Ihr 20 blaue Kugeln erbeutet und mit den


Elliots Rendertraum im FMV-Intro: Der freche Anime-Teenie will Basketball-Star werden. Die MItspieler lachen ihn aus.

Traum-Controller

Speziell für ihr neues Maskottchen haben Segas Hardware-Tüftler ein neues Pad entwickelt: Das Saturn-Zubehör überrascht mit rundlicher Form und liegt gut in der Hand. Wie das konventionelle Pad ist der neue Controller mit sechs Buttons ausgestattet, die Rechts- und Links-Taster unter dem Pad werden mit den Zeigefingern bedient. Oberhalb vom digitalen Steuerkreuz wurde ein analoger Ersatz montiert, mit dem Ihr Euren Sandmann steuert. Anstatt mit dem gröberen Digital-Ausschlag unbeholfen durch die Ring-Kurse zu schlingern, schaltet Ihr mit einem Schieberegler auf Analog um, legt den Daumen auf die geriffelte Aussparung der Analog-Kugel und manövriert Euren Helden vorsichtig ins Ziel: Steuert Ihr bis zum Controller-Anschlag, saust Nights ungestüm drauflos, bei diffizilen Manövern bewegt Ihr die Kugel behutsamer. Auch für Adventure-Fans ist das Pad eine lohnende Investition: Climax' 3D-Abenteuer "Dark Saviour" soll ebenfalls das neue Zubehör nutzen: Wie im Vorgänger "Landstalker" ist bei vertrackten Sprüngen ein genauer Controller Gold wert.



Wer im Ein-Spieler-Modus den Endgegner "Reala" geschlagen hat, freut sich über einen Duell-Modus für zwei Spieler.



Juwelenbehälter im "Spring Valley": Nights stößt den Behälter auf und sackt die blauen Perlen ein.



Claris trainiert im Park ihre Gesangskünste. Vor einem Talent-Komitee wird der Wunsch zum dämonischen Alptraum.

Unter "Dream Data" in der Level-Auswahl: Studiert Ihr die unterschiedlichen Kurse sowie Eure Bestzeiten.

Rasende 3D-Achterbahn unter glühender Sonne: Im Canyon saust Ihr an bizarren Maschinen vorbei.

Kleinodien den Ideya-Kristall ausgelöst, macht sich Euer Dämon auf die Bonusjagd: Wer fleißig Goldperlen einsackt, beim Flug durch die Ring-Parcours wacker den Kurs hält und besonders elegante Loopings dreht, freut sich am Level-Ende über eine hohe Benotung.

Ihr könnt Euch auf den 3D-Kursen ungehemmt austoben, ohne Euch um die Gesundheit Eures Sprites zu sorgen. Der muntere Harlekin ist immer topfit, die verdutzten Monster benutzt Nights als Katapult. Einzige Gefahr für den unverwundbaren Traum: Klingelt nach 118 Sekunden der Wecker, purzeln Elliot und Claris aus dem Bett. Statt Nights tummelt sich nun Euer Teenager in Nightopia: Ein riesiger Wecker hetzt Euch erbarmungslos über den Boden, mit den Links- und Rechtstasten könnt Ihr die Landschaft rotieren, um weiter nach Perlen zu stöbern.

Mit "Nights" lösen sich die Sonic-Väter überzeugend vom Jump'n'Run-Genre: Die 3D-Kurse entführen Euch in eine aufwendige Traum-Kulisse, mit knalliger Optik und heiteren Musik-Themen fesselt Euch der freche Sandmann länger als sein stachliger Vorläufer. Statt dem Spielende entgegenzufiebern, macht ihr einen spielerischen Ausflug nach dem anderen, lernt unzählige Kniffe, motzt Eure Noten auf und genießt nach jedem Spieldurchgang eine veränderte Traum-Szenerie. "Nights" glänzt nicht nur mit dem innovativsten Spielkonzept der 32Bit-Ära, auch technisch ist der Titel ein Sprung nach vorne: Eine komplexere und schönere 3D-Landschaft entdeckt Ihr derzeit nur in "Super Mario 64", die wenigen Pop-Up-Fehler fallen im Geschwindigkeitswahn kaum auf und sind leicht zu verschmerzen.

Auch für gesellige Langschläfer ist vorgesorgt: Wer den Level-Boß Reala schlägt, liefert sich als böser oder guter Harlekin mit einem Kumpel Split-Screen-Duelle. *rb*

Muster von Dynatex, Dortmund. Tel.: 0231/556140

Um einen flotten USA- und Europa-Release von "Nights" zu gewährleisten, haben die Sega-Entwickler neben den japanischen Originaltexten bereits die englische Übersetzung integriert: Allerdings werden die Tips am Levelende im japanischen Original eingeblendet. Nur wer "Nights" über Datels "Pro Action Replay" spielt, genießt englische Texte: Datels Zubehör spricht den westlichen Sprachchip der Hardware an, der "Nights"-Code im Saturn-RAM schaltet die Sprachkonfiguration um und enthüllt die westliche Übersetzung.



Ausflug in den eisigen Norden: Wer beim Durchfliegen der Ringe möglichst lange den Kurs hält und rasant beschleunigt, kassiert einen dicken Bonus.



Atemberaubender 3D-Flug durch die Traumwelt: Saturn-Maskottchen Nights fesselt mit toller Optik und rasantem Spielkonzept.

PLANET SATURN



Im "Easy"-Schwierigkeitsgrad dringt Ihr schnell bis zu den Bossen vor.

Strikers 1945

SATURN

Der japanische Hersteller Atlus erspart schießfreudigen Saturn-Besitzern den Weg in die Spielhalle. Nach "Gunbird" (MAN!AC 3/96) erscheint mit "Strikers 1945" ein weiterer Psikyo-Shooter. Gegen Ende des zweiten Weltkriegs greift das multinationale "C.A.N.Y."-Verbrechersyndikat mit modernster Militärtechnologie nach der Weltherrschaft: Das letzte und entscheidende Kapitel des Krieges beginnt.

Ihr entscheidet Euch für Normal- oder Arcade-Modus (Bildschirm kippen!), wählt unter sechs Flugzeugen und hebt ab. Im Inferno der feuernden Panzer, Flakstellungen und Abfangstaffeln jagt

Der "1945"-Titelzusatz erinnert an eine legendäre Capcom-Serie: Mit den Pazifikschlachten "1942", "1943", "1941" und "19XX" schrieb Capcom Ballerspiel-Geschichte. Vor allem an die gelungene "1943"-PC-Engine-Version und die "1941"-Version für die Turbo Grafx-Konsole erinnern sich Import-Freaks noch heute.

1P: 360302

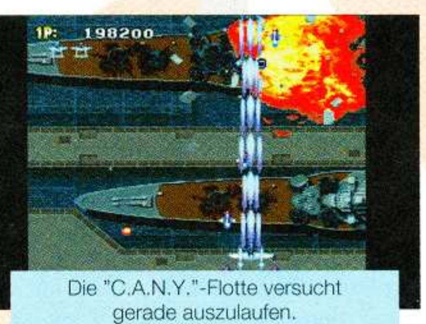
Ein Raketenhagel als Begrüßungskommando für die "Strikers".


Die finale Vernichtung der Einsatzziele wird mit einem Explosionsfeuerwerk inszeniert.

Ihr Power-Ups und Bombenextras. Das Ziel jedes Frontabschnitts bewachen monströse Science-fiction-Kolosse, die erst nach mehreren Verwandlungen explodieren.

Dutzende Mini-Flieger verglühen gleichzeitig, gigantische Bomber bersten krachend auseinander: Während die spielhallenerprobte Adrenalin-Action über jeden Zweifel erhaben ist, nervt den Ballerfan bei "Strikers 1945" die Kürze der acht Levels: Nach jeweils zwei Minuten steht Ihr vor dem Endgegner. Bis auf High-Score-Jagden wird keine Langzeitmotivation erzeugt, der akkuraten technischen Umsetzung zollen wir trotzdem Anerkennung. *cb*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140



Die "C.A.N.Y."-Flotte versucht gerade auszulaufen. Ihr vernichtet sie noch in den Docks.



SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	ATLUS
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	63 %

Technisch zufriedenstellendes Vertikal-Ballerinferno. Wegen der viel zu kurzen Levels nur für Fans interessant.



Auch Zwischengegner wie diesen Heli putzt Ihr in Windeseile vom Schirm.

Sonic Wings Special

SATURN

Hinter dem "Sonic Wings Special"-Logo verbirgt sich ein Remix von drei Neo-Geo-Titeln: Spielfiguren und Endgegner aus den "Sonic Wings"-Ballereien (in Europa als "Aero Fighters" bekannt) wurden zu einem eigenständigen Spiel verwurstet. Sechs Nationen



Im Normal-Modus (unten) beschneiden seitliche Balken die Spielfläche.



Jeweils schon nach wenigen Sekunden steht Ihr im Gefecht mit den Bossen.



Der "Space Harrier" jagt monströsen Stein-Fratzen entgegen. Nicht alle Hindernisse sind zerstörbar, oft müßt Ihr geschickt im Slalomflug ausweichen.

stellen jeweils zwei Piloten: Der markige Amerikaner Blaster Keaton fliegt Seite an Seite mit dem Wikinger Kowful; wer ein Herz für Tiere hat, sucht sich Piloten-Delphin Whity aus. Danach wird's konventionell: In 08/15-Manier beballert Ihr in den superkurzen Levels einige wenige Panzer und Flugzeuge, nur Sekunden später hält Euch ein größerer Bomber oder eine schwimmende Festung auf. Mit kümmerlicher Bewaffnung verdampft Ihr die Fieslinge, im nächsten Level geht's ähnlich aufregend weiter. Ab und zu dürft Ihr Euch unter zwei Flug-Alternativen entscheiden: Doch ob Ihr Euch in Panama oder auf dem Bosporus bekriegt, macht wenig Unterschied, Gags und Effekte werden in allen Krisengebieten vermieden. Mäßig auch der "Time Attack"-Mode: Ihr sprengt nacheinander fünf Bosse, der schnellste Schütze darf sich in die "Hall of Fame" eintragen.
Der innovationslose Spielablauf hat wenig Ähnlichkeit mit rasanter, FX-gespickter Spielhallen-Action. Für eine Ballerei zwischendurch ist "Sonic Wings Special" trotzdem annehmbar. *cb*

Dynatex, Tel. 0231/556140



Space Harrier

SATURN

In der Fantasy-Welt von "Space Harrier" ist der Teufel los: Üble Drachen und andere bösartige Wesen haben den Planeten in Besitz genommen. Ihr schnallt Euch den Raketenrucksack an, schultert die Schnellfeuer-Plasmakanone und startet in ein atemberaubendes 3D-Abenteuer. In knapp 20 bunten Zonen rast Ihr mit aberwitziger Geschwindigkeit in der Ego-Perspektive über die Planetenoberfläche hinweg. Dabei ballert Ihr ständig auf unvermittelt angreifende Fieslinge.
Ihr weicht haarscharf unzerstörbaren Felsen und Säulen aus, nehmt herandüsende Roboterverbände mit Sperrfeuer in's Visier und bekämpft geheimnisvolle Endgegner. Ob steinerne Riesengesichter, wabernde Molekülhaufen oder doppelköpfige Drachenbrut: Durch ständiges Kreisen weicht Ihr den feindlichen Kanonaden aus. Nach einigen Abschnitten nimmt Euch ein freundlich gesinnter Drache Huckepack: Um in diesen Bonuszonen Extrapunkte zu scheffeln, steuert Ihr Euren pelzigen Gefährten in möglichst viele Bodenziele. Der technisch wegweisende 3D-Klassiker wurde ohne Einschränkungen oder Erweiterungen auf den Saturn übertragen und unterstützt sogar analoge Controller wie das "Nights"-Pad und den Sega Flight-Stick.
Kritiker mosern über die simple Spielmechanik, Klassik-Fans hingegen bejubeln die 1:1-Umsetzung und ballern auch heute, über zehn Jahre nach dem Arcade-Debüt, begeistert drauflos: Manche Titel altern nie. *cb*

Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140



Im Explosions-Inferno steuert Ihr intuitiv durch die heranrasenden Feinde.



Der bedrohlich blickende zweiköpfige Drache zoomt flüssig auf Euch zu und ist nur am Kopf verwundbar.



Ab Level 7 rasen Jets im Tiefflug über Euch hinweg und schießen Raketensalven auf Euch ab.





Seit 1986 verspricht Sega den "Space Harrier"-Fans originalgetreue Umsetzungen des Kultspiels – erst jetzt wird das Versprechen eingelöst. Sowohl die Master-System-Versionen ("Space Harrier" 1986; "Space Harrier 3-D" 1987) als auch die Mega-Drive-Fassung "Space Harrier 2" (1988) mußten auf Sprite-Zooming verzichten. Die 32X-Variante (1995) schlitterte aufgrund zu kleiner Objekte am Anspruch einer Automaten-Kopie vorbei.



PLANET SATURN


Der "Card Master" wirft mit Bonus-Bällen um sich. Beachtet den High-Score oben links!


Unspielbar: In der Kamera-Perspektive wird Euch durch permanentes Drehen um die Kugel schwindlig.

Was bei "Pro Pinball – The Web" (Test in MAN!AC 8/96) nur als Slide-Show in Hi-Res-Optik integriert war, ist bei "Pinball Graffiti" interaktiv möglich: Ihr durchsucht den Tisch in der Ego-Perspektive nach lohnenden Zielen, in der Normal-Ansicht wißt Ihr dann, wo's ordentlich Punkte zu holen gibt.

Pinball Graffiti

SATURN

Das Pinball-Trio "Pinball Graffiti" wagt den Schritt zum Echtzeit-Flipper: Alle drei Tische sind komplett aus Polygonen zusammengeschustert. Dies erlaubt insgesamt sechs verschiedene Blickwinkel. In der gewöhnlichen 3D-Ansicht spielt Ihr wie in der Spielhalle, wobei Rampenschüsse und andere Treffer von einer Zoom-Kamera hautnah illustriert werden. Die Technik-Innovation läßt Euch aber auf Wunsch auch permanent in der Zoom-Einstellung mit der Kugel an die Bumper dozen. Abgefahren und nur als Gimmick nutzbar ist die Ego-Perspektive: Ihr werdet zum Ball und wackelt selbst auf den Tischen herum, per Flipperfinger schießt Ihr Euch gegen Fallziele und in Bonus-Holes. Der zusätzliche "Story"-Modus ist eine Abenteuer-Beilage, die aufgrund der Texte nur für Japanisch-Kenner spielbar ist.

Im Eifer des ambitionierten Polygon-Gefechts vergaßen die Designer wesentliche Aspekte: Die vielen Sichtmodi sind witzig, aber unübersichtlich und recht lahm. Gravierender jedoch ist das einfallslose Simpel-Layout der Flipper: Zugunsten des Zooms und akzeptabler Geschwindigkeit warten lediglich fade Schmalspur-Designs auf 3D-Pinball-Fans. Im Ansatz ist die Polygon-Idee begrüßenswert, doch ohne furiose Kugel-Action kräht schon bald kein Hahn mehr nach den zahlreich vergebenen Extra-Bällen und Freispielen von "Pinball Graffiti". *cb*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140


"Basketball Legends" ist der attraktivste Tisch des "Pinball Graffiti"-Trios.



Der Story-Modus entpuppt sich als Abenteuerspiel im Zocker-Milieu: Nur für Japanologen reizvoll.


Übersicht ade: Nutzt Ihr den Aktiv-Modus, schaltet die Perspektive ständig zwischen Totale und Zoom umher.



SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	PACK-IN-VIDEO
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	54%

ab 6 Jahren

Innovatives Polygon-Flipper-Experiment, das unter langweiligem Tisch-Layout und grober Grafik leidet.


Alle "Metal Black"-Bosse befeuern Euch mit demselben Laser-Typ: Gibt's die Waffe im Sonderangebot?

Metal Black

SATURN

Nach dem desolaten "Night Striker" veröffentlicht der japanische Hersteller Ving ungerührt eine weitere Taito-Niete: Das "Metal Black"-Geballer scheint eher die Umsetzung eines Mega-Drive-Frühwerks als eines ausgewachsenen Automaten zu sein: Im konfusen Horizontal-Gebolze verlieren selbst Baller-Profis im Nu Geduld und Leben. Händeringend sucht der MAN!AC-Tester Freiwillige für den Zwei-Spieler-Modus: Den nichts Böses Ahnenden erwarten sechs Runden 16-Bit-Grafik mit nur einer Extrawaffe, nach wenigen Minuten stellen auch Arcade-Fans das Werk in's Regal zurück. *cb*

Dynatex, 0231/556140


Spieler Zwei aktiviert seinen "Beam"-Schuß. Unfair: Damit verliert Ihr den gesamten Power-Vorrat.



SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	VING
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	47%

ab 12 Jahren

Schwacher Shooter-Schnellschuß, der durch mangelndes Design enttäuscht. Nur für anspruchslose Arcade-Sammler.

MARO VIDEOSPIELE

MARO in Reutlingen
Wilhelmstraße 8
72764 Reutlingen
Tel. 0 71 21/32 00 14
Fax 0 71 21/32 00 45

MARO in Ulm
Zeitblomstraße 31
(am Karlsplatz)
Tel. 07 31/60 20 755
Fax 07 31/60 20 756

Ratenkauf von NINTENDO 64, NEO GEO, Sega Saturn und Sony Playstation möglich.



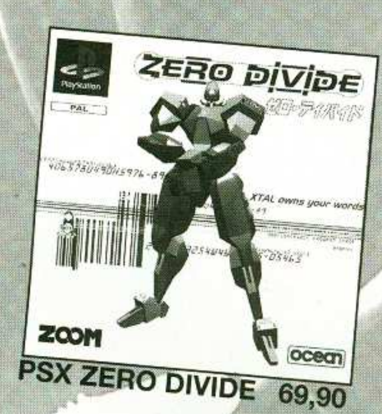
PSX DESCENT 89,90



PSX HI-OCTANE 39,90



PSX JUP. STRIKE 39,90



PSX ZERO DIVIDE 69,90

Solange Vorrat reicht:
SNES MARIO RPG US.
DM 119,90

NEO GEO CD ROM

Double Speed	DM 799,90
Single Speed (gebraucht)	DM 299,90
(ANKAUF von NEO GEO Singlespeed)	
JOYSTICK	DM 129,90
Clubzeitung 3	DM 10,90

NEO·GEO CD Spiele

SUPER SIDEKICKS	DM	109,90
CYBER LIP	DM	119,90
LAST RESORT	DM	119,90
MAGICIAN LORD	DM	119,90
NINJA COMMANDO	DM	119,90
CROSSED SWORD	DM	99,90
ROBO ARMY	DM	129,90
SENGOKU 2	DM	99,90
TOP HUNTER	DM	129,90
KARNOV'S REVENGE	DM	99,90
WINDJAMMERS	DM	129,90
SUPER SIDEKICKS 3	DM	139,90
AEROFIGHTERS 3	DM	139,90
PULSTAR	DM	99,90
METAL SLUG	DM	139,90
SOCCER BRAWL	DM	119,90
ALPHA MISSION II	DM	99,90
BURNING FIGHT	DM	99,90
BASEBALLSTARS 2	DM	119,90
NINJA COMBAT	DM	99,90
GHOST PILOTS	DM	99,90
STREET HOOP	DM	129,90
AGRESSORS OF D. KOMBAT	DM	99,90
SAMURAI SHODOWN II	DM	99,90
GALAXY FIGHT	DM	139,90
CROSSED SWORD 2	DM	139,90
KABUKI KLASH	DM	139,90
KING OF FIGHTERS 95	DM	129,90
FOOTBALL FRENZY	DM	99,90
SAMURAI SHODOWN 3	DM	109,90
GOW CAIZER	DM	129,90
ART OF FIGHTING 3	DM	139,90
SHINOKEN	DM	139,90
NEO TURFMASTER	DM	119,90
ZINNTRICK	DM	139,90
STAKES WINNER	DM	139,90

SONDERANGEBOT NEO GEO CD

KING OF FIGHTERS 94	DM	59,90
BUBBLE BOBBLE PUZZLE	DM	69,90
KING OF MONSTERS 2	DM	89,90
RIDING HERO	DM	79,90
BASEBALLSTARS PROFESSIONAL	DM	59,90
SAVAGE REIGN	DM	99,90
VIEW POINT	DM	59,90
FATAL FURY 3	DM	79,90
MUTATION NATION	DM	89,90

NEO GEO MODULE NEU

SAMURAI SHODOWN 3	DM	399,90
PULSTAR	DM	599,90
SPINMASTER	DM	89,90
WORLD HERO JET	DM	149,90
SHINOKEN	DM	599,90
GEBRAUCHTE NEO-GEO MODULE AM LAGER AB	DM	50,—

SONY IMPORT

MEGA MAN X 3 JP.	DM	99,90
TEKKEN II JP.	DM	149,90
GALAXIAN 3 JP.	DM	69,90
DIE HARD TRILOGY US.	DM	119,90
NAMCO MUSEUM 1, 2, 3 JP.	JE DM	129,90
WARRIORS OF FATE JP.	DM	99,90
PROBOTECTOR US.	DM	139,90
ZERO DIVIDE US.	DM	49,90
GUNDAM 2 JP.	DM	69,90
WOLF FANG JP.	DM	99,90

NINTENDO 64 JP

GRUNDGERÄT INCL. MARIO 64	DM	799,90
JOYPAD	DM	99,90
MEMORY CARD	DM	49,90
PILOT WINGS 64	DM	199,90
SHADOW OF THE EMPIRE 64	DM	229,90
WAVE RACE 64	DM	229,90
SUPER MARIO KART 64	DM	229,90

SONY PLAYSTATION dt. DM 389,90

CYBERIA	DM	89,90
STREETFIGHTER ALPHA	DM	79,90
TEKKEN	DM	99,90
PHILOSOMA	DM	89,90
GALAXY FIGHT	DM	49,90
PRIMAL RAGE	DM	69,90
CRITICOM	DM	49,90
SHELLSHOCK	DM	79,90
WARHAMMER	DM	89,90
CHRONICLES OF THE SWORD	DM	99,90
ADIDAS POWER SOCCER	DM	99,90
VIEW POINT	DM	79,90
RISE 2: RESURECTION	DM	69,90
NEED FOR SPEED	DM	99,90
RESIDENT EVIL	DM	89,90
DARKSTALKERS	DM	99,90
RIDGE RACER 2	DM	99,90
TOSHINDEN 2	DM	99,90
SKELETON WARRIORS	DM	89,90
DISCWORLD KPL. DT.	DM	89,90
WING COMMANDER 3	DM	99,90
NHL POWER PLAY HOCKEY	DM	89,90
IMPACT RACING	DM	89,90
AGILE WARRIOR	DM	69,90
NBA IN THE ZONE	DM	59,90
PARODIUS	DM	59,90
PSYCHIC DETECTIVE	DM	59,90
TOTAL ECLIPSE	DM	59,90
WWF ARCADE	DM	69,90
FORMEL 1	DM	109,90
FADE TO BLACK	DM	99,90
TILT!	DM	89,90
RETURN FIRE	DM	99,90
OLYMPIC GAMES	DM	89,90
TRACK & FIELD	DM	99,90
AQUANAUT'S HOLIDAY	DM	99,90
GALAXIAN 3	DM	99,90
NAMCO MUSEUM 1	DM	99,90

ZUBEHÖR

GAMEBUSTER	DM	99,90
JOYPAD	DM	59,90
MEMORY CARD	DM	49,90
8 MEG MEMORY CARD	DM	89,90
RGB-KABEL	DM	49,90

SEGA SATURN dt. DM 449,90

SEGA RALLY	DM	69,90
VIRTUA FIGHTER 2	DM	69,90
F 1-CHALLENGE	DM	59,90
HANG ON GP' 96	DM	69,90
GALAXY FIGHT	DM	49,90
TOSHINDEN	DM	69,90
DAYTONA USA	DM	69,90
PARODIUS	DM	39,90
SHELLSHOCK	DM	69,90
ALONE IN THE DARK 2	DM	79,90
TRUE PINBALL	DM	79,90
MYSTARIA	DM	79,90

SATURN IMPORT

SEGA RALLY US.	DM	59,90
VIRTUA FIGHTER 2 US.	DM	59,90
STREETFIGHTER ALPHA JP.	DM	49,90
MEGA MAN X 3 JP.	DM	79,90
STORY OF THOR JP.	DM	69,90
GEBOCKERS JP.	DM	49,90
GUNDAM JP.	DM	69,90
PANZER DRAGOON 2 US.	DM	79,90
FIFA 96 US.	DM	49,90
DARIUS GAIDEN JP.	DM	49,90
REVOLUTION X US.	DM	49,90

MAGAZINE

PSX MAGAZIN + CD ENGL. PAL	DM	24,90
GAME FAN	DM	19,90
EDGE	DM	19,90
RESIDENT EVIL HINT BOOK	DM	39,90

Bestellungen ab 2 CD's sind versandkostenfrei!
Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen erwünscht!
Franchise-Partner gesucht!

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Königstraße 16 (geg. McDonald's) · 70173 Stuttgart
Telefon 07 11/22 14 22 · Fax 07 11/22 14 25
Unser Laden ist täglich von 10.00 bis 18.30 Uhr durchgehend geöffnet. Samstag 9.00 bis 14.00 Uhr.

Playstation

- SONY PLAYSTATION ... 379,-
- GAME BUSTER (ACTION REPLAY) 89,-
- ANTENNENKABEL ... 45,-
- MEMORY CARD ... 49,-
- MEMORY CARD 120 BLOCKS .. 79,-
- MEMORY DISC DRIVE ... 159,-
- neGcon CONTROLLER ... 84,-
- STEERING WHEEL (LENKRAD) .. 149,-
- A-TRAIN ... 99,-
- AD&D FORGOTTEN REALMS ... 99,-
- ADIDAS POWER SOCCER ... 89,-
- AIR COMBAT ... 89,-
- ANDRETTI RACING (SEPT) ... 94,-
- AQUANAUTS HOLIDAY ... 89,-
- BAPHOMETS FLUCH (SEPT) ... 94,-
- BEYOND THE BEYOND ... 94,-
- BUBSY 3 ... 89,-
- BURNING ROAD ... 89,-
- BUST A MOVE 2 (SEPT) ... 64,-
- BLAZING DRAGONS ... 89,-
- CHESSMASTER 3D ... 89,-
- CRONICLES OF SWORD ... 94,-
- DARKSTALKERS ... 89,-
- DAVIS CUP TENNIS (SEPT) ... 94,-
- DEADLY SKIES ... 89,-
- DESCENT ... 89,-
- DESTRUCTION DERBY ... 94,-
- DIE HARD TRILOGY (SEPT) ... 94,-
- DISCWORLD ... 89,-
- EARTHWORM JIM 2 ... 89,-
- ECSTATICA (SEPT) ... 94,-
- EXTREME GAMES ... 89,-
- FACE OFF ... 99,-
- FADE TO BLACK ... 89,-
- FORMEL 1 ... 99,-
- FORGOTTEN REALMS ... 99,-
- GALACTIC ATTACK ... 99,-
- GALAXIAN 3 ... 89,-
- GAME DAY (FOOTB.) ... 79,-
- GEX ... 89,-
- GUNSHIP 2000 ... 99,-
- IRON MAN X/O ... 89,-
- INTERNAT. CHAMPION SOCCER 89,-
- INTERNAT. TRACK & FIELD ... 89,-
- JACK IS BACK - ALONE I.T.D. 2 99,-
- JEWELS OF THE ORACLE ... 89,-
- JOHN MADDEN NFL 97 (SEPT) 89,-
- JUMPING FLASH 2 (SEPT) ... 89,-
- KONAMI OPEN GOLF (SEPT) ... 89,-
- LEMMINGS 3D ... 79,-
- LEMMINGS PLAY PAINT ... 94,-
- MAYHEM (SEPT) ... 99,-
- MUSEUM PIECE 1 ... 94,-
- NAMCO SOCCER PRIME GOAL ... 94,-
- NBA LIVE 96 ... 89,-
- NEED FOR SPEED ... 89,-
- NHL FACE OFF ... 99,-
- NOVASTORM ... 99,-
- OLYMPIC GAMES ... 84,-
- OLYMPIC SOCCER ... 84,-
- ONSIDE SOCCER ... 89,-
- PETE SAMPRAS TENNIS ... 99,-
- PO'ED (SEPT) ... 89,-
- POWERPLAY HOCKEY ... 89,-
- RAYMAN ... 89,-
- RETURN FIRE (SEPT) ... 89,-
- RETURN TO ZORK ... 89,-
- REVOLUTION X ... 84,-
- RESIDENT EVIL ... 89,-
- RIDGE RACER REV. ... 94,-
- RISE 2: THE RESURRECTION ... 84,-
- ROAD RASH ... 89,-
- RUN SOCCER ... 89,-
- SHELL SHOCK ... 84,-
- SIM CITY 2000 KMPL. DT. ... 99,-
- SKELETON WARRIORS ... 89,-
- SLAM'N'JAM ... 89,-
- SPACE HULK ... 89,-
- SPOT 3 (SEPT) ... 89,-
- STARBLADE ALPHA ... 89,-
- STARFIGHTER 3000 ... 99,-
- STRIKER 96 (ACCLAIM) ... 89,-
- SYNDICATE WARS (MITTE 96) ... 99,-
- TEKKEN ... 99,-
- TEKKEN 2 (SEPT) ... 99,-
- TENNIS ... 99,-
- TIME COMMANDO ... 89,-
- TILT (SEPT) ... 84,-
- TOSHINDEN 2 ... 94,-
- TOTAL NBA 96 ... 94,-
- TOP GUN FIRE AT WILL ... 89,-
- TRANSPORT TYCOON (SEPT) ... 99,-
- TRUE PINBALL ... 89,-
- VIEWPOINT ... 79,-
- VIRTUAL GOLF ... 89,-
- WARHAMMER Fant. B. ... 89,-
- WAR HAWK ... 89,-
- WATERWORLD ... 94,-
- WILLIAMS ARCADE GREATEST ... 59,-
- WIPE OUT ... 89,-
- WORMS ... 89,-
- X-MEN ... 84,-

Mega Drive

- MEGA DRIVE 6 PACK ... 219,- (SEGA SOCCER, COLUMNS, REV. OF SHINOBI, MONACO GP, SONIC, STREETS OF RAGE)
- 6-BUTTON CONTROLLER ... 39,-
- ACTION REPLAY PRO 2 ... 89,-
- ATARI CLASSICS ... 49,-
- BUGS BUNNY ... 69,-
- EARTH WORM JIM 2 ... 89,-
- FIFA SOCCER 96 ... 99,-
- INT. SUPER SOCCER DEL. (SEPT) 119,-
- JOHN MADDEN 96 ... 89,-
- MISSION IMPOSSIBLE ... 99,-
- OLYMPIC SUMMER GAMES ... 89,-
- PHANTASY STAR IV ... 109,-
- POCAHONTAS ... 109,-
- WILLIAMS ARCADE HITS ... 79,-
- WORMS ... 109,-

Super Nintendo

- S.N. ACTION PACK (GERÄT MIT YOSHIS ISLAND) ... 219,-
- ACTION REPLAY PRO 3 ... 99,-
- DONALD IN MAUI MALLARD ... 129,-
- IMPOSSIBLE MISSION ... 129,-
- KIRBYS DREAM COURSE ... 79,-
- MEGAMAN X 3 ... 99,-
- OLYMPIC SUMMER GAMES ... 109,-
- PINOCCHIO ... 129,-
- TOY STORY ... 119,-
- WORMS ... 89,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

3DO mit FIFA 199,– Spiele a.A.

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

- BAKU BAKU ANIMAL ... 59,-
- CLOCKWORK KNIGHT ... 49,-
- DIGITAL PINBALL ... 49,-
- CYBERIA ... 84,-
- CYBER SPEEDWAY ... 49,-
- DAYTONA USA ... 49,-
- FIFA SOCCER 96 ... 79,-
- HANG ON GP 96 ... 69,-
- MAGIC CARPET ... 79,-
- PANZER DRAGOON ... 49,-
- PARODIUS DELUXE ... 69,-
- RAYMAN ... 79,-
- ROBOTICA ... 49,-
- SEGA RALLY (2 SPIELER) ... 89,-
- SHINOBI X ... 59,-
- SHOCKWAVE ASSAULT ... 69,-
- STREETFIGHTER ALPHA ... 79,-
- VICTORY GOAL ... 49,-
- VIRTUA FIGHTER ... 49,-

Mega CD

- BATTLECORPS ... 34,-
- ECCO 2 ... 29,-
- FINAL FIGHT ... 19,-
- SCHLÜMPFE ... 29,-
- SOULSTAR ... 19,-
- SPIDERMAN ... 19,-
- TIME GAL ... 9,-
- TOMCAT ALLEY DT. ... 19,-

Playstation

- ALIEN TRILOGY ... 79,-
- CRITICOM ... 74,-
- FIFA SOCCER 96 ... 79,-
- HEBEREKES POPOITTO ... 79,-
- JUPITER STRIKE ... 59,-
- LONE SOLDIER ... 69,-
- MAGIC CARPET ... 79,-
- MICKEYS WILD ADVENTURE ... 79,-
- NBA IN THE ZONE ... 84,-
- NBA JAM TOURNAMENT ... 69,-
- PARODIUS DELUXE ... 69,-
- PRIMAL RAGE ... 79,-
- PSYCHIC DETECTIVE ... 79,-
- STREET FIGHTER ALPHA ... 79,-
- STRIKER 96 ... 59,-
- THUNDERHAWK 2 ... 79,-
- WING COMMANDER 3 ... 89,-
- WWF WRESTLEMANIA ARCADE ... 54,-

Mega Drive

- ALIEN SOLDIER ... 49,-
- ANIMANIACS ... 49,-
- COMIX ZONE ... 49,-
- ECCO 2 ... 39,-
- LANDSTALKER ... 59,-
- SONIC & KNUCKLES ... 49,-
- TOE JAM & EARL 2 ... 29,-

Super Nintendo

- DONKEY KONG COUNTRY 2 ... 119,-
- HEBEREKES POPOITTO ... 49,-
- KNIGHTS OF THE ROUND ... 39,-
- KIRBYS GHOST TRAP ... 79,-
- SUPER BC KID ... 49,-
- TETRIS 2 ... 99,-
- YOSHIS ISLAND ... 99,-
- ZELDA CLASSICS ... 64,-

sowie viele weitere tolle Angebote!

32X ALLE SPIELE NUR 49,-!!!

Game Gear

GAME GEAR MIT SONIC & NETZTEIL ... 189,-
Viele Spiele im Angebot!!!

!FAST GESCHENKT! MEGA CD MIT SPIEL FÜR UNGLAUBLICHE 89,–
Auch als hochwertiger CD-Player einsetzbar. Nur solange Vorrat reicht.

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis 18.30 Uhr bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag unser Haus (bei Paketen bis 16.30 Uhr) und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Bei Bestellung von drei Artikeln sogar portofrei. Sie können auch unser kostenloses Preislisten-Magazin mit frankiertem (3 DM), adressiertem Rückumschlag anfordern.

AUSTRIA EXPRESS SCHNELLSERVICE JETZT AUCH FÜR UNSERE KUNDEN IN ÖSTERREICH LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN

TEL: 0049/85 17 37 77

NEU: VERSANDKOSTEN 6, 90 DM, UMRECHNUNG 1 DM = 7 ÖS

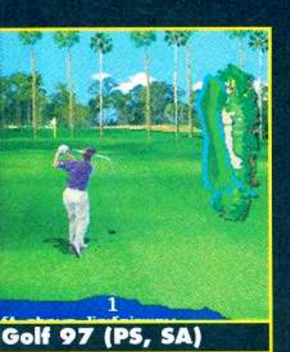
SEGA TIPS & TRICKS 1996

HILFE ZU ÜBER 30 SPIELEN ENTSTANDEN AUS DER TÄGLICHEN PRAXIS DES SEGA INFO SERVICE

NUR 17,– DM

57 16 01

ODER: 0931 / 57 16 06


Golf 97 (PS, SA)



Darkstalkers (SA)



Sega Rally (Saturn)



Ridge Racer Revolution (PS)

*Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version

PLANET SATURN



Andy Bogard spielte seit dem ersten "Fatal Fury" die Hauptrolle neben Brüderchen Terry und Joe Higashi.



Kein Zuckerschlecken: Geese Howard kennen "Fatal Fury"-Begeisterte als Endgegner aus den ersten beiden Teilen.

Fatal Fury 3

Aller guten Dinge sind drei: Mit "Fatal Fury – Road to the final victory" beendet SNK vorläufig die Prügelreihe um Andy, Terry und Joe. Für das Neo-Geo ist mittelfristig keine weitere Fortsetzung angekündigt. Aber keine Sorge: Die Helden treten ja jedes Jahr in den "King of Fighters"-Ring.

SATURN

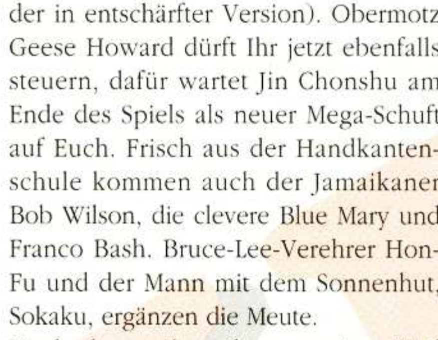
Vor gut einem Jahr präsentierten wir Euch die Neo-Geo-Fassung des (vorläufig) letzten "Fatal Fury"-Beat´em Ups, jetzt erst liegt SNKs Umsetzung für den Saturn vor. Leider muß das aktuelle Fury-Sequel ohne zusätzliche RAM-Cartridge auskommen, auf dem bei "King of Fighters '95" (MAN!AC 6/96) alle Sprite-Animationen abgelegt waren, um die Ladezeiten zu reduzieren.

Nachdem Ihr Euch für einen von zehn Kämpfern entschieden habt, verschlägt's Euch entweder in einen düsteren Hinterhof, das altbekannte Pao-Pao-Café oder auf einen Baukran. Ein mittelalterliches Schloß, Francos Flugzeughangar und ein unwirtlicher Urwald dienen ebenfalls als Duell-Schauplatz. Unter den zehn Spielfiguren findet Ihr fünf bekannte Gesichter: Terry und Andy Bogard, Joe Higashi und die berühmte Oberweiten-Königin Mai Shiranui (leider in entschärfter Version). Obermotz Geese Howard dürft Ihr jetzt ebenfalls steuern, dafür wartet Jin Chonshu am Ende des Spiels als neuer Mega-Schuft auf Euch. Frisch aus der Handkantenschule kommen auch der Jamaikaner Bob Wilson, die clevere Blue Mary und Franco Bash. Bruce-Lee-Verehrer Hon-Fu und der Mann mit dem Sonnenhut, Sokaku, ergänzen die Meute.

Nach dem schwachen zweiten Teil kommen Prügelfans bei "Fatal Fury 3" wieder voll auf ihre Kosten: Die Möglichkeit, in den Vorder- und Hintergrund zu springen, läßt sich im Kampf clever nutzen. Die Special-Moves kennt Ihr leider schon aus ähnlichen Spielen und den Vorgängern – ein paar unverbrauchte Ideen hätten nicht geschadet. Die Hintergründe sind ähnlich detailliert gezeichnet wie auf dem Neo-Geo, dafür bekommen die Spielfiguren einen Minuspunkt für dezentes Dauer-Ruckeln. Abgesehen von den ermüdenden Ladezeiten trotzdem eine ordentliche Umsetzung. *ak*

Testmuster von Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140

Argh! Wo Geese Howard hinlangt, muß der plastische Chirurg ran: Hier krallt er sich das Kinn der schnuckligen Blue.





Zehn Spielfiguren stehen zur Wahl: Fünf davon kennen wir bereits aus den beiden Vorgänger-Spielen.



Auf die Dauer geht selbst diese nette Japan-Maid auf die Nerven: "Now Loading" bekommt Ihr häufig zu sehen.



Jugendschutz: Mai Shiranui hat ihre erdrückende Oberweite und den knackigen Hintern eingebüßt.



Franco Bash gehört zu den fünf neuen Darstellern im Prügel-Gespann.



SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	SNK
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	78%

Spielerisch identische Umsetzung des Neo-Geo-Kloppers. Spannend, aber grafisch etwas schwächer beieinander.


Die vielfältigen Landschaften des Solo-Modus scrollen nicht nur beim Wechsel zwischen zwei Labyrinthen (Bild), sondern auch während Eurer Bombenjagden. Beachtet die Dampflok, die rechts durch die Westernstadt brettert.

Kanonen gegen Cybercowboys: Neben normalen Endgegnern erwarten Euch auch Feinde mit ungewöhnlicher Taktik.

Um die Saturn-Bombermanie anzuheizen, brachte Hudson in Japan sowohl ein spezielles Multi-Tap im "Bomberman"-Design (für umgerechnet rund 50 Mark) als auch ein Dauerfeuer-Joypad ("26 Schuß pro Sekunde") auf den Markt.

Bomberman

SATURN

Während sich Kultheld "Bomberman" bereits auf Super NES, Game Boy und PC herumtreibt, werden Sega-Fans seit Jahren mit Ankündigungen vertröstet. Als Entschädigung für die langen Wartezeiten und den geplatzten Mega-Drive-Release legt Hudson nun mit "Saturn Bomberman" ein Neuarragement vor, das inhaltlich jeden Rahmen sprengt. Die Krönung der effektgespickten Bomberei ist ein exklusiver Zehn-Spieler-Modus, der auf der japanischen "HiTen"-Wettbewerbsversion basiert. Im dezent flackernden Interlace-Labyrinth präsentieren sich Bomberman und andere Hudson-Helden erstmals im Mini-Format.
Neben den Multi-Player-Modi auf neun verschiedenen Spielfeldern findet Ihr in "Saturn Bomberman" ein "Master"-(Fernost-Endgegner erwarten Euch zwischen den Stockwerken eines Klosters) und ein "Normal Game": Letzteres entspricht der abenteuerlichen Reise der Super-NES-Spiele, enthält neben Extras (u.a. Bombe, Flamme, Speed-Up-Rollschuh, explosionssichere Weste) runderneuerte Feinde und vor allem massig Gags und Fallen. Jedes der fünf Endgegner-bewachten Territorien unterteilt sich in Levels, in denen Ihr rote Lampions finden und wegbomben müßt. Hier heizen Euch putzige Cartoon-Wesen mit vielfältigen Fähigkeiten ein. Einige überwinden die Mauern, aus denen die Labyrinthe zusammengesetzt sind, werfen Eure Bomben durch die Gegend oder ballern Hindernisse aus dem Weg.
Unter den Sprites findet Ihr ein knuddliges Reittier: Aus dem Ei geschlüpft ist es gerade groß genug, Euch zu tragen, erwachsen hilft es Euch mit einer Spezialfähigkeit, spurtet, überspringt Mauern oder kickt Bomben. Bei einem Treffer rettet es Euch, flüchtet aber gleichzeitig auf Nimmerwiedersehen.

Die scrollenden Levels sind mit mechanischen Fallen und Detailgags gespickt und noch ausgeflippter als Ihre 16-Bit-Vorbilder. Trotzdem ist das Spielprinzip begrenzt, spaßig zwar, aber ohne den Reiz der Multi-Player-Modi. Diese (für zwei bis zehn menschliche oder CPU-gesteuerte Spieler) sind über jeden Zweifel erhaben. Selbst wenn sich die Computer-Gegner recht stupide verhalten, taugen sie als kurzfristiger Ersatz für pässliche Kumpels. Prallen Spielspaß bietet Euch "Bomberman" erst ab vier Spielern – dann entwickelt sich zwischen cholerischen Amokläufen und hinterhältigen Schachzügen ein Wettkampf, wie Ihr ihn bei noch keinem anderen Saturn-Titel erlebt habt. *wi*

Dynatex, Tel. 0231/556140



Jede der fünf Solo-Modus-Welten unterteilt sich in acht Abschnitte.


Eine Kettenexplosion heizt durch die Mine: Bomberman und sein Reittier verkrümeln sich in eine Höhle.



Maximal zehn Helden tummeln sich im "Battle Modus". Unter ihnen erkennt Ihr Bonk und Wonderboy.

Bildschirmfüllend: Zehn Helden im Schrumpfformat lassen es auf dem "Widescreen"-Schlachtfeld krachen. Ihr dürft aber auch auf acht normalen Spielfeldern losbomben.

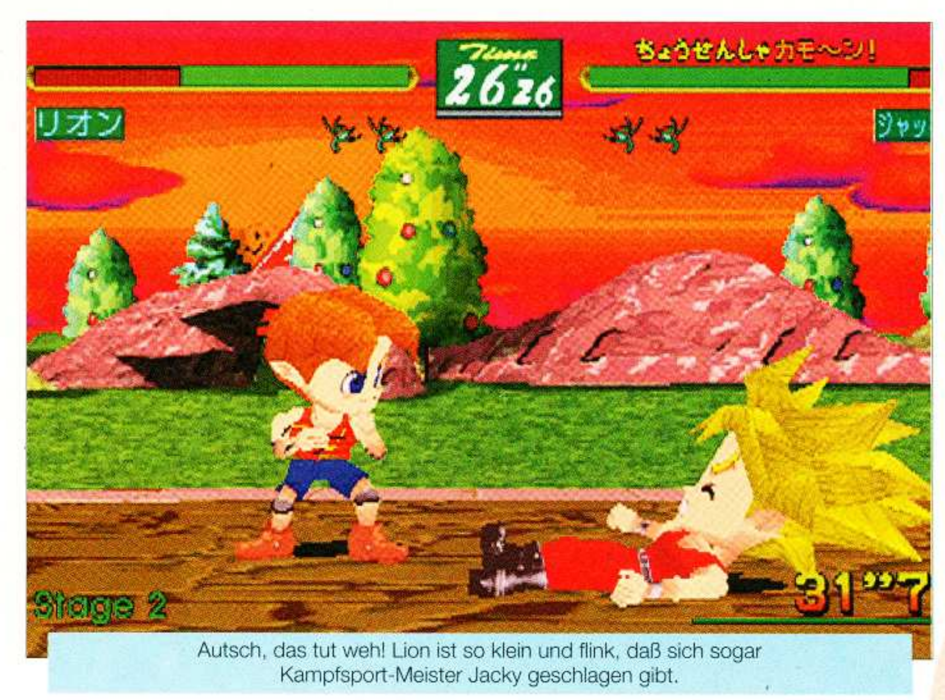


SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	HUDSON
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	87%

Der ultimative Bomberman: Sega-Debüt mit neuen Solo-Gags & -Features, sowie bombastischem 10-Spieler-Widescreen!

PLANET SATURN


Statt Feuerball und Dragon Punch führen geschickte Würfe und Kombo-Attacken die Kids zum Sieg


Autsch, das tut weh! Lion ist so klein und flink, daß sich sogar Kampfsport-Meister Jacky geschlagen gibt.

Große Köpfe: Auch die Prügelspiel-Konkurrenz verzichtet nicht auf die Wasserkopf-Kämpfer. "Big Head"-Modi sind sowohl bei "Tekken 2" als auch bei "Toshinden Remix" bereits eingebaut. Wie Ihr die versteckten Ulk-Figuren anwählt, haben wir Euch in den letzten beiden Ausgaben im Last-Resort-Teil verraten.

Virtua Fighter Kids

SATURN

Das Kinderschutzgesetz wackelt: In "Virtua Fighter Kids" gehen erstmals halbwüchsige Nachwuchs-Prügler statt ausgewachsener Martial-Arts-Heroen aufeinander los. Wer sich sattgesehen hat an hopsenden Polygon-Dekolletés und strammen Anabolika-Muskeln, freut sich über dürre Kinderbeinchen und die unschuldig-freche Mimik der kleinen Stars. Passend dazu wurden die Hintergründe neu gezeichnet: Das düstere Kolosseum des Originals mutierte zu einer hübschen Legoland-Arena, einige Matches finden sogar inmitten eines Spielzeughaufens oder im Teddybären-Haus statt.
Ansonsten entspricht die Kiddie-Version von "Virtua Fighter" dem großen Vorbild. Um möglichst viele Details darstellen zu können, greift das Entwicklungsstudio AM2 auf den leicht flackernden Interlace-Modus zurück, durch den die Auflösung verdoppelt wird. Selbst damit ließen sich zwar nicht alle Details und Feinheiten des Automatenvorbilds umsetzen, aber darauf kann auch die Gaudi-Fassung gut verzichten. Hauptsache, die zehn bekannten Spielfiguren sind mit von der Partie: Hauptdarsteller Akira, Karateka Jacky und Großmeister Lau, dessen Tochter Pai, die niedliche Sarah und Catcher Wolf. Außerdem Ninja Cage, Hobby-Trinker Shun (als Kiddie weniger alkoholisiert), Jeffrey und der blitzschnelle Lion. Die



Im Soundroom dürft Ihr Euch alle Musikstücke und Soundeffekte anhören – inklusive lustiger Kapelle.



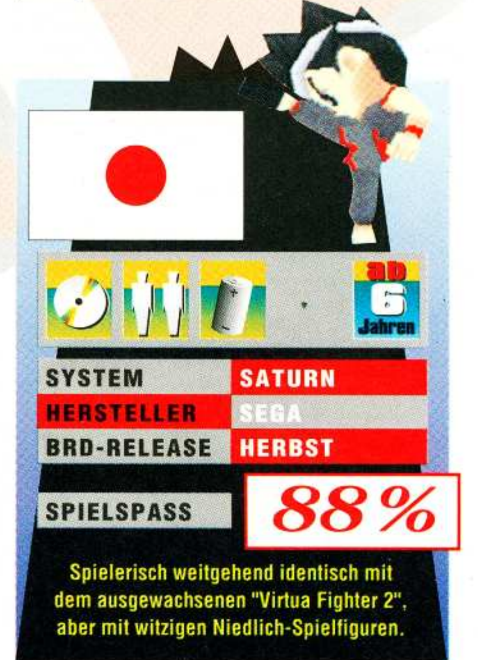
Habt Ihr mit einer Figur durchgespielt, dürft Ihr Euch im Movie-Room beliebig oft den Abspann ansehen.


Grafikfehler gibt's wenige – aber wenn, dann richtig: Beim Bildaufbau werden Köpfe und Körper durchlöchert.

Alt aber weise: Den klapprigen Rentner Shun solltet Ihr nicht unterschätzen.

Head-Stomp: Catcher Wolf geht mit Eurer Birne alles andere als zimperlich um.

Sarah ist nicht nur schön anzusehen, von ihr könnt Ihr auch lernen, wie man richtig abhebt...



SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	SEGA
BRD-RELEASE	HERBST
SPIELSPASS	88%

Spielerisch weitgehend identisch mit dem ausgewachsenen "Virtua Fighter 2", aber mit witzigen Niedlich-Spielfiguren.



Im "Camera"-Modus dürft Ihr frei zwischen den Perspektiven wählen. Oben die Ego-Ansicht.

Im Gegensatz zu "Virtua Fighter 2" werden besonders effektive Kombos aus verschiedenen Einstellungen gezeigt.

Körper der einzelnen Spielfiguren sind im Gegensatz zu den erwachsenen Kollegen stark geschrumpft, dafür wurden die Köpfe auf vierfache Größe aufgepumpt – so kommt die witzige Mimik der Charaktere bestens rüber.

Wer "Virtua Fighter Kids" perfekt beherrschen will, muß sich mit 70 Spezialmanövern auseinandersetzen und diese möglichst effektiv zu Nahkampf-Serien verwurschteln. Auf Feuerbälle oder ähnlichen Schnickschnack verzichten die Kämpfer dabei, statt dessen sind geschickte Griffe, schnelle Würfe und ansatzlose Kombos gefragt.

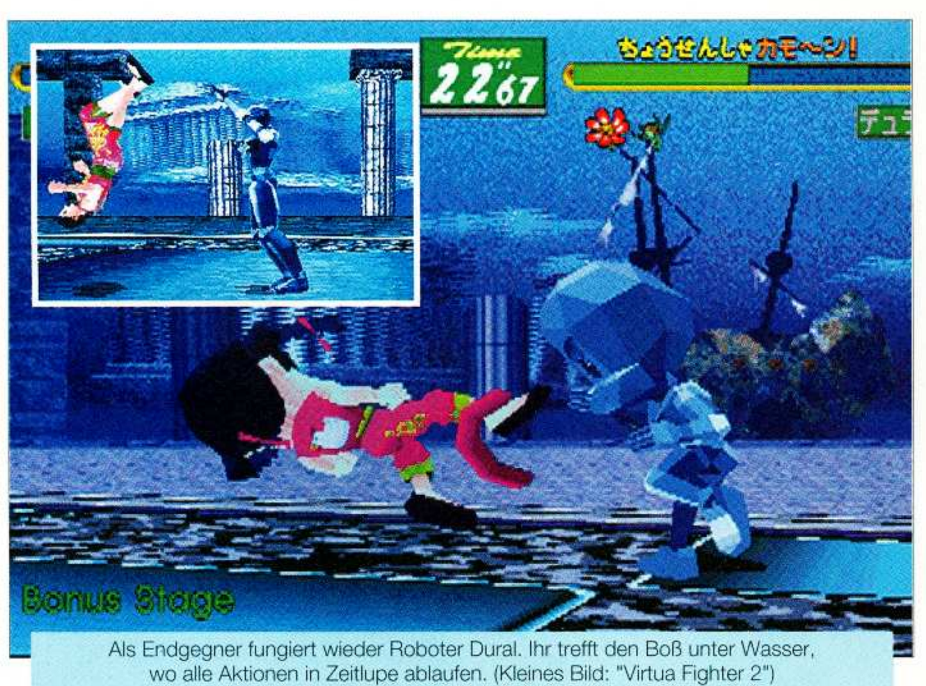
Bis auf die geringere Reichweite der kurzen Kinderärmchen ist "Virtua Fighter Kids" mit der Adult-Version spielerisch identisch. Das Potential des Titels scheint unerschöpflich: Bis Ihr alle Moves und Kombos aus dem Effeff beherrscht, vergehen Wochen. Dafür beschwören die großen Wasserköpfe ein paar Polygon-Probleme: Bei bestimmten Kamera-Zooms vor Matchbeginn und am Ende klaffen riesige Löcher in den Charakterköpfen. Immerhin wagt es während des Kampfes kein einziges Polygon, andeutungsweise zu verschwinden!

Wer "Virtua Fighter 2" schon hat und nach einem lohnenswerten Update sucht, wird enttäuscht: AM2 hat weder neue Special-Moves noch Spielfiguren integriert. "VF Kids" lohnt nur, wenn Ihr unbedingt mal mit putzigen Lustig-Figuren antreten wollt. *ak*

Testmuster von Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140



Durchgestylt bis ins kleinste Detail: Springt Ihr über den Gegner drüber, schaut dieser nach oben.



Als Endgegner fungiert wieder Roboter Dural. Ihr trefft den Boß unter Wasser, wo alle Aktionen in Zeitlupe ablaufen. (Kleines Bild: "Virtua Fighter 2")



Zwei Spieler sortieren das Körperteil-Tohuwabohu um die Wette, der Schnellere gewinnt.

Puzzle & Action 2

Der amüsanten "Puzzle & Action"-Spielesammlung (MAN!AC 6/96) schiebt Sega in Japan einen zweiten Teil hinterher: Der neue Doppelpack (und Debut-Titel der neuen "Sega Ages"-Budget-Reihe) besteht aus einem antiken "Puzzle & Action"-Remake von 1992 (ein uns unbekannter Automat) und einem unspektakulären Schulkinder-Quiz, das wegen der Text-Barriere nur für Japanologen spielbar ist. Dem "Puzzle & Action"-Vorgänger sieht man sein Alter leider an: Zwar dürft Ihr auch diesmal verrückt-simple Denk- und Reaktionstests (insgesamt 17) bestaunen, doch Spielwitz und Ideenreichtum waren beim aufwendigen Vorgänger um Klassen besser. Die Mini-Spielchen sparen mit optischen und akustischen Gimmicks, von denen der erste Saturn-Titel maßgeblich lebte.

Wer vom Vorgänger besessen war, legt sich den "neuen" Titel zu, andere Interessenten sind mit "P&A 1" deutlich besser bedient. ***cb*** Dynatex Tel.: 0231/556140



Das "Slot Machine"-Suchspiel: Reichtum winkt dem Spieler, der die Gewinnkombination rechtzeitig findet.

Im Würfel-Raten schätzt Ihr die Anzahl der Bausteine, aus denen das Objekt in der Mitte besteht,.

Frosch-Hüpfen im Quadrat-Teich: Durch Bespringen der roten Felder erblühen malerische Seerosen.

Der Ninja hüpft rasend schnell herum und verschwindet, Ihr werft Shurikans auf das vermutete Versteck.




SONY DIMENSION



Import-Blut: Die deutsche Version von "King of Fighters '95" wird vermutlich entschärft auf den Markt kommen.

Acht Kämpfer-Teams mit je drei Figuren stehen zur Wahl. Auf Wunsch dürft Ihr auch eigene Teams zusammenstellen.

King of Fighters

Die Saturn-Version von "King of Fighters '95" wird zusammen mit einem Modul ausgeliefert, auf dem sich neben einer 3 MB großen RAM-Erweiterung die Animationsphasen sämtlicher Spielfiguren befinden. So werden die Ladezeiten auf das nötigste reduziert. Die Playstation-CD muß (logischerweise) ohne Modul auskommen – trotzdem halten sich die Ladezeiten in einem erträglichen Rahmen.

Es gibt Dinge im Leben, an die haben wir uns gewöhnt: Einmal im Jahr kommt das Christkind, davor stürzten wir uns zwölfmal auf die neue MAN!AC. Eine Heldentruppe, die uns ebenso regelmäßig besucht, ist die "King of Fighters"-Crew. Nach dem Neo-Geo-Original und der Saturn-Umsetzung (MAN!AC 6/96) gehen die 24 Helden nun auf die Playstation los. Einen Großteil der Figuren kennt Ihr bereits aus anderen SNK-Spielen: Neben Abgesandten von "Art of Fighting", "Fatal Fury" und "Mutation Nation" treten sogar drei Helden des Automaten-Oldie "Ikari Warriors" an. Wem das klassische Schlagrepertoire (von Kinnhaken bis Fußfeger) nicht langt, der haut dem Kontrahenten Feuerbälle, Elektrokreisel oder Dragon Punches um die Ohren – verrenkt Ihr Euch die Finger, sobald die Power-Leiste am unteren Bildrand aufgeladen wird, vollführt Eure Figur ein besonders tödlichen Special-Move, der dem Gegner im Nullkommanix den Garaus macht. Aber keine Sorge: Sobald eine Figur des Teams k.o. geht, eilt der nächste Handkanten-Held aus dem Hintergrund, um den Freund zu rächen.

Mit "King of Fighters '95" ist SNK letztes Jahr ein großer Wurf gelungen: Dank des genialen Team-Modus und ganzen 24 Spielfiguren kommt auch auf Dauer keine Langeweile auf. Grafisch sieht die Umsetzung zwar etwas schlechter aus als das tolle Neo-Geo-Original, spielt sich aber genauso perfekt. Wer die Kindergarten-Grafik von "Street Fighter Alpha" satt hat, wird sich über die martialischen "King of Fighters" freuen: Statt Milchbubi-Kämpen treten Prügel-Machos auf den Schirm. Vor allem im Zwei-Spieler-Team-Modus wird Euch der 95er-Wettbewerb wochenlang vor den Schirm fesseln. *ak*

Testmuster von Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140

Die Dame King kennen Prügelspiel-Fans aus SNKs "Art of Fighting"-Serie



Von der Neo-Geo-Spielhalle zum Yacht-Hafen: Die Hintergründe sind äußerst abwechslungsreich.

Eiji (unten rechts) ist einer der stärksten Charaktere. Ihr trefft ihn auf einem verlassenen Fabrikgelände.





DER VIDEOGAMES & SCIENCE FICTION

MERCHANDISE VERSAND

SONY PLAYSTATION

Titel	Preis
Alien Trilogy ev./dt.	94,95 DM
Alien Trilogy us./Son.	78,95 DM
Adidas Power Soccer dt.	98,95 DM
Beyond the Beyond us.	119,95 DM
Chronicles of the Sword	98,95 DM
Darkstalkers dt.	88,95 DM
Descent dt.	94,95 DM
Descent jp./Son.	78,95 DM
Die Hard Trilogy us.	119,95 DM
Discworld dt.	88,95 DM
Fade to Black dt.	88,95 DM
Jack is Back (A.i.t.Dark 2) dt.	98,95 DM
Motor Toon Grand Prix 2 jp.	139,95 DM
NBA-live 96 dt.	84,95 DM
Need for Speed kompl. dt.	88,95 DM
Olympic Soccer dt.	84,95 DM
Olympic Games dt.	84,95 DM
Pete Sampras Tennis dt	88,95 DM
Philosoma dt. NICE PRICE.	78,95 DM
Revolution X dt. NICE PRICE	74,95 DM
Resident Evil us/dt	119,95/98,95 DM
Ridge Racer Rev. dt.	98,95 DM
Shellshock kompl. dt.	88,95 DM
Silverload dt.	88,95 DM
Space Hulk dt.	98,95 DM
Streetfighter Alpha dt.	88,95 DM
Syndicate Wars dt.	98,95 DM
Tekken 2 jp.	139,95 DM
Tekken dt.	94,95 DM
Toshinden 2 dt.	98,95 DM
Track & Field dt.	98,95 DM
Zero Divide dt. NICE PRICE	74,95 DM
Assault Rigs dt. NICE PRICE	74,95 DM
Gun Law (incl. Hyperblaster) dt.	129,95 DM
Project: Overkill us.	119,95 DM
NHL Face off dt.	94,95 DM
Memo Card (120 Blocks) dt.	88,95 DM
Umbau- Chip	69,95 DM
Multi- Umbau	129,95 DM
Multi-Station (auch Importe)	519,95 DM
Steering Wheel us.	149,95 DM
Playstation dt.	399,95 DM

FORTSETZUNG SONY

Titel	Preis
Primal Rage dt.	88,95 DM
Poed dt.	88,95 DM
Return Fire dt.	88,95 DM
Criticom dt./ us. NICE PRICE	74,95/58,95 DM
In the Hunt us.	104,95 DM
Extreme Games dt. NICE PRICE	74,95 DM
Rise 2 Resurrect. us.NICE PRICE	68,95 DM
Destruction Derby dt.NICE PRICE	78,95 DM
Warhawk dt.NICE PRICE	74,95 DM
Skeleton Warriors dt.	88,95 DM
FIA Formula 1 dt.	98,95 DM
Total NBA dt.NICE PRICE	84,95 DM
Cyberia us.NICE PRICE	68,95 DM
X-Men:Children of the Atom dt.	88,95 DM
Sim City 2000 dt.	88,95 DM
Wipe Out dt.NICE PRICE	78,95 DM
Wing Commander 3 dt	94,95 DM

SEGA SATURN

Titel	Preis
Alien Trilogy us	109,95 DM
Destruction Derby	89,95 DM
Discworld komplett dt.	89,95 DM
Nights m. Pad/o. Pad jp.	ab 129,95 DM
NBA Action Basketball us.	119,95 DM
Panzer Dragoon 2 dt.	99,95 DM
Shellshock dt.	99,95 DM
Sega Rally dt. NICE PRICE	78,95 DM
Sim City 2000 dt. NICE PRICE	78,95 DM
Skeleton Warriors	89,95 DM
Toshinden Remix dt./jp.	99,95/69,95 DM
Virtual Fighter 2 dt. NICE PRICE	78,95 DM
Mission Stick dt. NICE PRICE	119,95 DM
NOMAD (Handheld) us.	369,95 DM

Hardware, Neuheiten, Importe Sonderposten und komplette Preisliste auf Anfrage!!!

Händleranfragen erwünscht!

Nintendo 64 jp. CALL NOW!
Nintendo 64 dt. c.a. 30.09. 1996

Versand-Hotline & Fax: 02302/51767

VIRTUAL WORLD

Vogler-Peiser GbR

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Porto, Verpackung u. Nachnahme 10,- DM (ab 300,- Wert frei !!!)

Nicht angenommene Lieferungen werden pauschal mit 20,- DM berechnet, das Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon allerdings unberührt. Termine für Vorankündigungen sind unverbindlich



030 - 46 40 44 11
Brunnenstr. 54, Berlin-Wedding
direkt am U-Bahnhof Bernauer Str.

PlayStation 389,95

Titel		Preis
adidas Power Soccer	dt	99,95
A Train*	dt	99,95
Alien Trilogy	dt	89,95
Blazing Dragons*	dt	89,95
Bust a Move 2*	dt	59,95
Chronicles of the Sword*	da	89,95
Cyberia	dt	89,95
Descent	dt	99,95
Destruction Derby	dt	**79,95**
Discworld (kompl. deutsch)		89,95
Fade to Black		**89,95**
FIA Formel 1*	dt	99,95
Gunship		**89,95**
Jupiter Strike	dt	49,95
Magic Carpet	dt	99,95
NBA Jam T.E.	**dt**	**49,95**
Need for Speed	dt	89,95
NFL Game Day	dt	99,95
NHL Face Off	dt	99,95
Olympic Games*	dt	79,95
Philosoma	dt	79,95
PowPlay Hockey*		**79,95**
Poed*	dt	89,95
ran Soccer (kompl.deutsch)		59,95
Return Fire*	dt	89,95
Road Rash	dt	89,95
Shell Shock	dt	89,95
Shockwave Assault	dt	89,95
Syndicate Wars*	dt	99,95
Theme Park	dt	79,95
Tohshinden 2	**dt**	**89,95**
Tomb Raider*		call
Total NBA	dt	84,95
Track & Field	**dt**	**99,95**
True Pinball	dt	99,95
Twisted Metal	dt	79,95
View Point	dt	79,95
Warhawk	dt	59,95
Wing Commander III	**dt**	**89,95**
WWF Wrestlemania	dt	49,95
X - Men*	dt	79,95
Game Buster		89,95

Saturn 444,-

Titel		Preis
Alien Trilogy*		call
Bako Bako*	dt	64,95
Cyberia*	dt	89,95
"D"	dt	89,95
Darius Gaiden	dt	89,95
Destruction Derby*	dt	89,95
Discworld*	dt	89,95
Euro Soccer (kompl.dt)		**89,95**
FIFA '96	dt	69,95
Guardian Heros	dt	89,95
Gun Griffon		**89,95**
Mystaria	dt	99,95
Need for Speed	**dt**	**84,95**
Nights		call
Olympic Games*	dt	79,95
Panzer Dragoon 2	dt	99,95
SEGA Rally	dt	89,95
Shining Wisdom		**89,95**
Sim City 2000	dt	99,95
Skeleton Warriors*	**dt**	**79,95**
Streetfighter Alpha	dt	89,95
Thempark	dt	99,95
The Horde	dt	99,95
Tohshinden Remix	dt	89,95
True Pinball	dt	89,95
VirtuaCop + Gun	dt	139,95
Virtua Fighter 2	dt	89,95
Virtual Open Tennis	**dt**	**79,95**
Wing Arms	dt	89,95
Worms	dt	89,95
Virtual Open Tennis	dt	99,95
Game Buster	**dt**	**89,95**

SuperNintendo

Titel		Preis
Chrono Trigger	us	149,95
Donald in Maui Mallard*	dt	129,95
Mario RPG	us	139,95
Theme Park	pal	89,95

Jaguar

Titel		Preis
Syndicate	us	59,95
Theme Park	us	59,95
Tempest 2000	dt	69,95
WhiteMan + 4 Sp.Adt	dt	69,95



...und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NN 9 DM Porto+NN; **ab 3 Artikeln versandfrei!** Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Zubehörteile. * Titel war bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich !

99,95 (Ridge Racer Revolution)

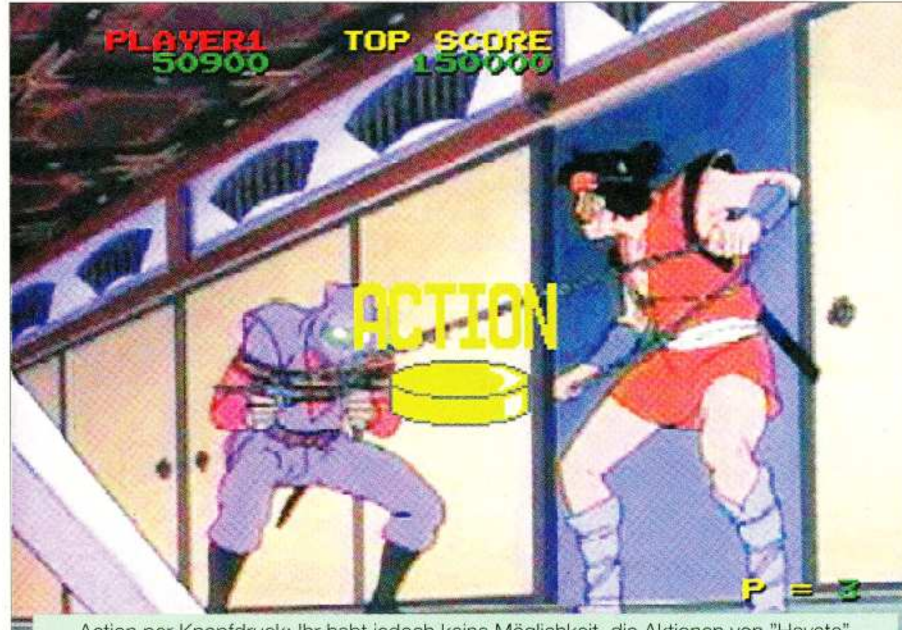
159,95 Lenkrad für Playstation

030-627 09 154
Mo bis Sa von 10.00 - 22.00 Uhr
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin
3 min vom U-Bhf Hermannplatz

Händleranfragen sind willkommen.

SONY DIMENSION

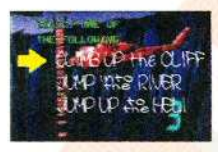

Kopflos, aber aggressiv: Ein Gruft-Geist verfolgt Euch durchs aschfahle Unterholz.



Action per Knopfdruck: Ihr habt jedoch keine Möglichkeit, die Aktionen von "Hayate" oder den Ablauf des Trickfilms zu verändern.

Time Gal & Ninja Hayate

Nur bei wenigen Stellen des rasanten "Time Gal" dürft Ihr verschnaufen: In den "Select"-Bildern (siehe unten) entscheidet Ihr in Ruhe, welche der drei angebotenen Aktionen Eurer Heldin das Leben retten wird.



Der Erfolg des "Dragon's Lair"-Laserdisc-Automaten ließ Taito nicht ruhen. 1985 veröffentlichte der japanische Hersteller mit "Time Gal" und "Ninja Hayate" zwei konzeptionell identische Arcade-Maschinen, die nun als Doppelpack für die Playstation wiederveröffentlicht wurden.

In "Time Gal" steuert Ihr ein zeitreisendes japanisches Mädel durch Dutzende von Zeitzonen. Ihr betrachtet einen Zeichentrickfilm in dezent verwaschener Qualität, wird's brenzlig, bewegt Ihr das Joypad oder drückt zeitpräzise den Feuerknopf, um den Film am Laufen und das fesche Gör am Leben zu erhalten. Kommt Eure Reaktion auch nur Sekundenbruchteile zu spät, wird eine Todessequenz eingespielt und Ihr müßt erneut Euer Timing beweisen. Quer durch die Geschichte muß "Time Gal" um's Überleben kämpfen: Sie nimmt es mit Sauriern und Panzern auf, wie Indiana Jones durchquert sie ein altes Bergwerk in einer halsbrecherischen Lorenfahrt. "Ninja Hayate", das zweite Spiel der CD, wurde ebenfalls 1:1 umgesetzt: Der furchtlose Jüngling muß gegen Ninja-Schurken, Medusen und klapprige Skelette antreten.

Dramatische Rettung vor dem Jagdflieger: "Time Gal" rettet sich durch einen beherzten Sprung

Komplett mit erläuterten Dip-Schalter-Optionen offeriert Taito zwei Videospiel-Zeitzeugen. Euch wird nach wenigen Stunden klar, warum sich das grafisch pompöse Film-Genre damals nicht durchsetzen konnte: Ihr müßt Euch mit simplem Knopf-Gedrücke abfinden, das nach dem dritten Durchgang langweilt. Als Gelegenheit für Raritätensammler weiß der Doppelpack zu gefallen. Wer sich länger mit seinen Investitionen unterhalten will, wird die FMV-Frühwerke trotz Anime-Bonus meiden. *cb*

Dynatex, 0231/556140


Der alte Tarzan-Lianen-Trick ist auch für "Gal" öfters die letzte Rettung vor bedrohlichen Ur-Tieren.


Der Piratenkapitän duldet keine weibliche Besatzung und hetzt Euch über's gesamte Oberdeck.


Jüngling "Hayate" wird das Grinsen gleich vergehen: Haarsträubende Abenteuer sind zu bestehen.



!! Nur für Händler !!

Tradelink

Spielegroßhandel
Eltastraße 8
78532 Tuttlingen

Playstation-Saturn-SNES-3DO

Händleranfragen unter:
Tel.: 07461/79001 + 79002
Fax: 07461/79003

UFO-Games

Ankauf - Verkauf - Tausch

Sony - Sega Saturn - Nintendo 64 - SNES - Mega Drive - Mega CD - Game Boy - Game Gear - PC-Spiele usw.

Tel.- u. Fax: 030-859 36 35
Bundesallee 71, 12161 Berlin

LINE EDITION

SONY PLAYSTATION:		SEGA SATURN:		NINTENDO 64:	
Resident Evil DT/uncut	89,90	Ultimate 3	99,90	Grundergät	Call
Olympic Games DT	89,90	Albert Odyssey JP	129,90	N64 Memory Card	49,90
Beyond the Beyond	129,90	Bomberman JP	129,90	Extra Controller	89,90
Fatal Fury 3 JP	149,90	Dark Saviour (Lstal2)	129,90	Super Mario 64	Call
King of Fighters 95	149,90	Decathlete US&JP ab	119,90	Pilotwings 64	Call
Kings Field 3 JP	149,90	Fighting Vipers JP	129,90	Waveracer (Sept.)	Call
Popolocrois JP	149,90	Longraiser 3 JP	129,90	Mehr Spiele auf Anfrage	
Overblood JP	149,90	Lunar Silver Star	129,90	**SUPER NINTENDO:**	
Pachi Pachi Saga JP	149,90	Magic K. Rayearth US	129,90	Front Mission 1	129,90
Pal JP	149,90	Nights JP & US ab	129,90	Chrono Trigger US	139,90
Strikers 1945	149,90	Strikers 1945 JP	129,90	Lufia 2 (Juli)	139,90
Samurai Shodown 3	149,90	Thunderforce JP	129,90	Mario RPG	ab 139,90
Tobal No. 1 (Square)	149,90	Tiger Heli Collection	129,90	Romancing Saga 3	149,90
Tunnel B1	Call	Virtua Fighter Kids JP	129,90	**MAGAZINE:**	
Viper	Call	FF Real Bout+Modul	159,90	Gamefront DT	4,90
Streetfighter Zero 2	Call	Streetfighter Zero 2	Call	Gamefan US	15,00

COOLE HARDWARE:

Playstation	ab 399,00
Sega Saturn	ab 399,00

Komplettlösungen/Movelisten
Resident Evil, Tekken 2, Mario RPG, KOF '95 VF 2, Vampire Hunter uvm.!

Wir haben auch Software für:
PC-CD ROM

Laserdisc USA/GB/DT/JP/HK
Kostenlosen Katalog anfordern

Irrtümer, Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten. Wir haften nicht für Inkompatibilität

>>Händleranfragen erwünscht<<

LINE EDITION Medienvertrieb
Postfach 13 23 • 71257 Weil der Stadt
☎ 07033 / 80237 • Fax 07033 / 7933

2ND2NONE

Fon: 07171-81515
Fax: 07171-81554

2nd2none - Inh. Greter/Stubenvoll-Heubacherstr.44 - 73529 Schwäb. Gmünd

Saturn

Alien Trilogy (us)	115.-
Battle Monster (us)	115.-
Legend o.Oasis(us)	115.-
Nights (jp)	139.-
Buster Bros. (us)	115.-
Decathlete (us)	115.-
NHL Powerplay (us)	115.-
Ironman (us)	115.-
Die Hard Trilogy (us)	115.-
Warhammer (us)	115.-
Boot Chip	60.-

Playstation

Tobal No. 1 (jp)	139.-

Nintendo64

Nintendo 64 (jp)	a.A.

Neue Zocks und Zubehör auf Anfrage !!

to be continued...

Preishammer: Multinorm PSX+RGB Kabel+A. Tri. 599.-

Internet: http//www.2nd2none.com

ZAPP GAMES



A. THIELEN
KARTHÄUSER STR. 13
55116 MAINZ

☎ 06131/23 04 92

PLAYSTATION

FADE TO BLACK	109,–
TRACK & FIELD	109,–
RESIDENT EVIL	119,–
NAMCO MUSEUM 3	149,–
VIEWPOINT	109,–
GUNSHIP 2000	109,–

SATURN

NEED FOR SPEED	109,–
ROAD RASH	109,–
NIGHTS + PAD	JP 159,–
FATAL FURY 3	JP 149,–
1945	JP 139,–
SHINING WISDOM	JP 119,–
ULTIMATE	I.V.
ALIEN TRILOGIE	I.V.
U.V.M.	

NINTENDO 64

KONSOLE RGB +
MARIO 64+PILOTWINGS 1599,–

ZAPP GOES INTERNET:
HTTP://www.uni-mainz.de/~skars000

GAMESTORE

Spielend durchs Leben

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	389,--
Pad	59,90
Padverlängerung	24,90
Negcon dt.	89,90
Memorycard	49,90
Mouse	59,90
Link-Kabel	49,90
RGB-Kabel	39,90
Action Replay dt.	89,90
Lenkrad + Pedale	159,90
Alien Triologie e.PAL	89,90
Total NBA 96 dt.	99,90
NBA Live 96 dt.	99,90
Cyberia dt.	89,90
Decent dt.	89,90
Return Fire dt.	99,90
Road Rash dt.	99,90
Magic Carpet dt.	99,90
Die Hard Trio. dt.	vorb.
Need for Speed dt.	99,90
Street Fighter Alpha	99,90
Resident Evil PAL	99,90
Krazy Ivan dt.	89,90
R.R. Revolution dt.	99,90
Discworld kompl. dt.	89,90
Lone Soldier e.PAL	89,90
Po`ed dt.	99,90
Transport Tycoon dt.	99,90
Olympic Games dt.	89,90
Top Gun dt.	vorb.

Monatlich neu
Die aktuelle Ausgabe des Sony Playstation Magazine inklusive
DEMO - CD (PAL)
Jetzt bestellen zum Preis von
24.90 DM zzgl. Versandk. 9,- DM
Das Magazine ist in englisch

NEU NEU NEU NEU NEU
DAS E3´96 MESSE VIDEO
ALLE NEUHEITEN 96/97
FÜR SONY / SATURN / N64
120 MIN * VHS**
SOFORT BESTELLEN
NUR 29,90 DM

ACHTUNG JETZT AUCH IM INTERNET !!!
http://members.aol.com/gamestores/index.htm

SONY PLAYSTATION

Gex dt.	99,90
Track & Field dt.	99,90
Thunderhawk 2 dt.	99,90
Primal Rage dt.	99,90
X-Men dt.	89,90
Power Sp. Soccer dt.	99,90
NHL Face Off dt.	99,90
Shell Shock dt.	89,90
True Pinball dt.	99,90
Worms dt.	99,90
Fade to Black dt.	99,90
Space Hulk dt.	89,90
Namco Museum 1 dt.	99,90
Myst dt.	89,90
W. Commander 3 dt.	99,90
Tohshinden 2 dt.	99,90
Tekken dt.	109,90
NFL Gameday dt.	99,90
X-COM dt.	89,90
Beyond the Beyond dt.	99,90
Chr. of the Sword dt.	99,90
Darkstalkers dt.	99,90
FIFA 96 dt.	79,90
Warhammer dt.	vorb.

SATURN

Action Replay dt.	89,90
Alien Triologie	99,90
Olympic Games	89,90
True Pinball	89,90
Shellshock dt.	89,90
Panzer Dragoon dt.	99,90

u.v.m.

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM
Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236

0201 / 777235

Videospiel-Kritik: So funk



It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.

TEST & KRITIK

MAN!ACs sind von Geburt auf scharf auf jedes Spieledemo und jede Vorabversion. Doch getestet werden nur jene Module und CDs, die uns in einer "finalen" Version vorliegen, alle Spielelemente sowie die endgültigen Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorabmodule oder -CDs wandern in den Aktuell- oder News-Teil, wo sie wertneutral vorgestellt werden.

Wehe jedoch, wenn das vorliegende Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich das Produkt unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests der Spielablauf neutral beschrieben wird.

Offizielle Neuerscheinungen (mit deutscher Anleitung oder gar deutschen Bildschirmtexten) findet Ihr unter dem Motto "Spiele-Tests", US- und Japan-Spiele werden nach ähnlichem Schema in der Import-Rubrik (unter *Sony Dimension, Planet Saturn, 3DO Zone, Sega Sektor* oder *Nintendo Nation*) besprochen.

WERTUNG & PROZENTE

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus. Unter **Grafik** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte, sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Stecken hingegen im neuen Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Levels mit parallaxenden Hintergründen, 128 aufwendig animierte Monster und eine Handvoll Zoom-Effekte, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90 Prozent hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden ebenfalls berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.

Beim **Sound** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehorcht. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche.

Grafik und Sound sind wichtige Aspekte, doch entscheidend sollte für Euch die **Spielspaß**wertung sein. Hier werden alle spielerischen und technischen Aspekte zusammengefaßt: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der



MBIT 8 — *Umfang des Moduls. 1 MBit = 1.024 Bit (8 Bit = 1 Byte)*

CODE — *Code: Der Spielstand kann mit Hilfe eines Paßwortes festgehalten werden.*

Angabe des Datenträgers: Dieses Spiel erscheint auf CD-ROM.

Das Spiel kann mit einer Spezial-Maus (von Sega, Sony oder Nintendo) gespielt werden.

Achtung, Raumklang: Dieses Spiel unterstützt Euren Surround-Decoder oder verblüfft durch QSound-Effekte.















...ktioniert's

Spielfigur, Abwechslungsreichtum der Feinde, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermotz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr in's Spiel reinkommt und wie lange Ihr (freiwillig) drinbleibt.

ZAHN DER ZEIT

Obwohl wir unsere Spielspaßwertung als "absolut" verstehen (ein 90-Prozent-Spiel ist auch im Jahr 2.000 noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates ("FIFA Soccer", "NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führte zu Abwertungen. Trudelt z.B. die letzte Umsetzung eines älteren Spiels erst 18 Monate nach unserem Import-Test offiziell in Deutschland ein, hat es bis dahin oft schon ein paar Spielspaßpunkte verloren.


Der Spielstand wird auf Batterie oder Memory Card gespeichert.



Die MAN!AC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels.




Alle Bildschirmtexte wurden ins Deutsche übersetzt.


Geteilter Spielspaß ist doppelter Spaß: Dieses Spiel enthält einen Zwei-Spieler-Simultan-Modus.


Jetzt wird's eng: Drei oder mehr Spieler können mittels Adapter gleichzeitig teilnehmen.







ROBERT BANNERT

Lieber ein Ende mit Schrecken, als Schrecken ohne Ende: Seitdem Roberts Freundin auf Nimmerwiedersehen verschwand, sehen wir den Fantasy-Experten wieder häufiger im Testlabor. Auch das eigene Rollenspielsystem kommt plötzlich gut voran und geht – so Robert optimistisch – bald in Druck.

Robert spielt:
1. Nights (Saturn)
2. Lands of Lore (PC)
3. Sega Rally (Saturn)

OLIVER EHRLE

Hinter einem Berg von Kleinanzeigen (beachtet das überquellende Fax ganz links) ist Olli seinem Lebensziel bereits bedrohlich nah: Die Beherrschung des Second-Hand- und Oldie-Marktes nützt er für Schnäppchenkäufe & die Jagd nach Raritäten.

Olli spielt:
1. Pirates (NES)
2. Space Hulk (Saturn)
3. Burning Road (Playstation)

WINNIE FORSTER

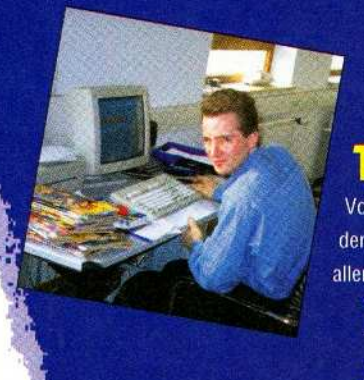
In Japan schlägt eine Erotik-Welle über dem Saturn zusammen und Winnie beeilt sich, die verliehene Sega-Konsole wieder ins Haus zu bekommen. Die ersten "Testmuster" obskurer "Ab 18"-Spiele sind inzwischen eingetroffen – selten hat es mehr Spaß gemacht, japanisch zu lernen.

Winnie spielt:
1. Pilotwings 64 (Nintendo 64)
2. Gun Griffon (Saturn)
3. Nonomura Byoin No Hitobito (Saturn)

MARTIN GAKSCH

Um Platz für neue Redakteure zu schaffen, begann Martin eine umfassene Raumreform. Ein neu angemietetes Riesenbüro (mit Sofa-Garnitur und verglastem Erker) sprach sich der Geschäftsführer kurzerhand selbst zu. Betreten auf eigene Gefahr: Die Mannschaft zittert vor dem Ruf ins Chefzimmer.

Martin spielt:
1. Formel 1 (PS)
2. Super Mario 64 (Nintendo 64)
3. NHL Powerplay Hockey (Saturn)



HEINRICH LENHARDT

Während sich Heini von der Florida-Sonne umschmeicheln läßt, debütiert sein Alter-Ego im PC-Spieleforum von AOL. Doch auch traditionellen Medien bleibt der Spielekritiker verbunden: Die Branche munkelt über ein neues, zeitgerecht-progressives Spielemagazin.

Heinrich spielt:
1. NHL Powerplay Hockey (Saturn)
2. Links LS (PC)
3. Time Commando (Playstation, PC)

ANDREAS KNAUF

Seit einem traumatischen Erlebnis bei der "Video Games" (als Jungredakteur wurde er zum Schreiben eines Jump'n'Run-Artikels verdonnert), lehnt Andreas alles ab, was hüpft und sammelt. "Mario 64" hat ihn jetzt doch erwischt. Erst als Tobias den mühsam erspielten Rekord-Spielstand brach, kehrte der alte Hüfspiel-Groll zurück.

Andreas spielt:
1. Formel 1 (Playstation)
2. Wipeout 2097 (Playstation)
3. King of Fighters 95 (Playstation)

TOBIAS HARTLEHNERT

Vom Mini-Arbeitsplatz (Bild) wurde Online-MAN!AC Tobias kürzlich an die Schaltstelle der Macht versetzt: Um Zeit zu sparen, surft er mit High-End-Equipment gleichzeitig auf allen Kanälen. Will ein Kollege telefonieren, gibt Tobias unwillig eine Leitung frei.

Tobias spielt:
1. Super Mario 64 (Nintendo 64)
2. Fade to Black (Playstation)
3. Pilotwings 64 (Nintendo 64)

CHRISTIAN BLENDL

Zwischen Spielhalle und "Pilotwings 64" fand Christian noch Zeit für sein BWL-Diplom, die Verleihungs-Feier nützte er zur Werbung für den neuen Arbeitgeber. Tags darauf pilgerten ehemalige Komilitonen zum Vorstellungsgespräch. Bald wimmelt's hier von Diplom-Brillenträgern mit Krawatte!

Christian spielt:
1. Bust a Move 2 (Playstation)
2. Formel 1 (Playstation)
3. Space Harrier (Saturn)



Entwickler: Bizarre Creations, England • **Design & Programmierung:** Martyn Chudley, Phil Snape, Keith Pickford, David Al-Daini • **3D Engine:** Walter Lynsdale • **Sound:** Jonathan Amor (Bizarre), Philip Morris, Mike Clarke, Tim Wright, Stuart Ellis (Psygnosis) • **Produzenten:** Steve Riding, Richard Baxter (Psygnosis)

Formel 1

Gedränge vor der Playstation: Mit offizieller FIA-Lizenz startet Psygnosis' langerwartete "Formel 1". Zur Gewöhnung an das enge Cockpit eignet sich der vereinfachte "Arcade"-Modus: Ihr fahrt gegen das gesammelte Konkurrentenfeld oder gegen einen Intimfeind im Duell. Damit Ihr als Anfänger nicht in der Wiese herumfuhrwerkt, aktiviert Ihr die Lenkhilfe: Eine unsichtbare Hand führt Euer Gefährt sanft auf die Ideallinie, selbst bei scharfen Kurven bleibt Ihr vor katastrophalen Mauer-Crashs verschont. Auch die Bremshilfe ist für ungeübte Gasfüße unerläßlich: Erkennt Ihr erst in letzter Sekunde eine fiese Haarnadelkurve, nimmt ein Druck aufs Pedal die kritische Geschwindigkeit schnell genug zurück. Selbst wenn Ihr permanent beschleunigt, bremst Euch diese Funktion vor der Haarnadelkurve ab. Neben einer guten Plazierung fahrt Ihr Spielhallen-gerecht um die notwendige "Bonus-Zeit".

Nach einigen Proberunden wechselt Ihr in den "Grand Prix"-Modus. Ihr bestreitet eine komplette "Formel 1"-Saison, wobei Euch alle Rennställe und alle Fahrer der 95'er-Saison zur Wahl stehen. Im "Rangliste"-Modus kämpft Ihr jeweils gegen den in der WM-Wertung vor Euch stehenden Piloten. Vorbei auch die Zeiten von windigen Drei-Kurs-Simulationen: Alle 17 Original-Strecken wurden penibel auf die Playstation konvertiert, jede Bandenwerbung steht am richtigen Platz. Mit sichtbarem "Pop-Up" müßt Ihr leben: Die selbstverlangte Authentizität erlaubte es den Designern nicht, durch geschickte Streckenführung den grafischen Eindruck zu optimieren. Nach der Festlegung von Spritzuladung, Wetterbedingungen und Renndistanz entscheidet Ihr Euch für einen Rennstall. Natürlich steht auch die volle reale Runden-Distanz zur Wahl – eine der härtesten Aufgaben der Videospielgeschichte: In zwei Stunden Echtzeit kann Euch jeder Fahrfehler um den Sieg bringen. Ihr bestimmt auch, nach wievielen Rennen der WM-Gesamtsieger feststeht. Jede Strecke erlaubt im "Free Practice"-Modus eine unbegrenzte Anzahl von Proberunden, danach folgt die Qualifikation. Hier habt Ihr zwölf Runden zur Verfügung, um eine möglichst gute Plazierung im Startfeld des Rennens zu erhaschen. Dabei vergleicht die Zeitnahme Eure Leistung ständig mit dem Führenden und blendet Eure aktuelle



Qualmende Reifen: Nach scharfen Bremsmanövern steigt Ihr in's Gaspedal: Beschleunigt aus der Kurve heraus.

Entscheidend: Nur ein verpatzter Boxenstop, und Ihr fahrt dem Feld hinterher.

Stau in Monaco: Während Coulthard davonzieht, hat sich Schumacher in den engen Gassen verhakt.

Zu spät: Ein falsches Fahrmanöver, und rücksichtslose Kontrahenten bremsen Euch beim Einscheren gnadenlos aus.



In den üppigen Options-Menüs aktiviert Ihr Fahrhilfen, ändert den Schwierigkeitsgrad und die Renndauer.

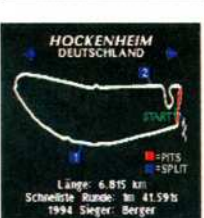
Alle 17 Strecken der Formel 1-WM findet Ihr auch auf der CD:

















CHAMPIONSHIP EDITION • Da gibt's keine Ausflüchte, "Formel 1" ist definitiv das beste Rennspiel in der 32-Bit-Box. Auch wenn die Grafik nicht so bunt und spektakulär wie bei "Burning Road" aussieht, wird sie dem Realitätsanspruch optimal gerecht. Das Fahrgefühl ist bombastisch (cooles Schliddern auf Rasen, gefühlvolle Brems- und Überholmanöver in den Kurven), der Motorensound nicht minder überzeugend. Psygnosis hat alle Optionen implementiert, die Langzeitmotivation sichern. Alleine die 17 Original-Kurse halten Euch bis Weihnachten am Lenkrad. Lediglich das Fehlen von wuselnden Polygon-Mechanikern (nur Icon-Bedienung beim Pitstop) und die nicht zuschaltbare Strecken-Übersicht kann man den Entwicklern ankreiden. Solltet Ihr nicht gerade an einer virtuellen Benzin-Allergie leiden, gibt's nur eine Losung: Kaufen!







Weniger Übersicht, dafür hautnah am Geschehen: Drei Nah-Perspektiven. Links die Ego-Ansicht knapp über dem Asphalt. Mitte: Leicht erhöhte Sicht mit Frontpartie. Rechts eine der vier Von-Hinten-Ansichten: Bessere Voraussicht.







Rennställe: Links die Daten des Benetton-Renault-Teams, das letztes Jahr mit Michael Schumacher triumphierte. Rechts seht Ihr die Williams-Renault-Statistik. In der Mitte das (in der 95'er Saison einigermaßen zuverlässige) Ferrari-Team.



Durch zu riskante Fahrweise verursacht Damon wieder einmal einen kapitalen Crash: Für drei Fahrzeuge ist das Rennen vorzeitig beendet.

Startposition ein. Erstmals meldet sich jetzt auch Live-Reporter Jochen Mass zu Wort: Ähnlich emotionsgeladen wie bei RTL verliest er Rundenzeiten und Plazierungen, Überhol- bzw. Crashsituationen werden ausführlich kommentiert. Nervt Euch der Ex-Formel-1-Pilot, stellt Ihr ihn im Sound-Menü einfach ab.

Nach der Hundertstel-Sekunden-Jagd im Qualifying steht Ihr endlich am Start: Im wilden Motorengedröhne von 26 Boliden sucht Ihr entweder den gefahrvollen Weg durch die Mitte des Feldes (Ihr macht ordentlich Plätze gut, schwebt aber in akuter Crash-Gefahr), oder Ihr übt Selbstdisziplin und überholt erst nach der heißen Startphase. Während des Rennens erhaltet Ihr ständig wichtige Informationen über den authentischen "Tag Heuer"-Meßcomputer: Ihr erfahrt Zwischenzeiten, Plazierung und Zeitabstände zum Vorausfahrenden bzw. Verfolger.



In den Arcade-Einzelrennen verändert sich das Anzeigen-Layout: Rechts unten seht Ihr den Drehzahlmesser.

Innovativ ist der Rückspiegel: Bemerkt Ihr ein bedrohliches Heulen am Heck, prüft Ihr durch Joypad-Druck nach unten im Vollbild-Rückspiegel die Lage. Allerdings müßt Ihr Euch beeilen, denn schielt Ihr zu lange nach hinten, landet Ihr in der Absperrung.

Habt Ihr Reifenverbrauch und Beschädigung aktiviert, müßt Ihr Euch bei längeren WM-Läufen um den Zustand des Wagens sorgen. Es gibt keine speziellen Anzeigen für den Zustand der Reifen: Schlittert Ihr trotz fahrerischer Präzision öfters in's Kiesbett, solltet Ihr (genau wie bei der akuten "Low Fuel"- Sprit-Warnung) schnellstens die Box ansteuern. Mit einfachen Icons wählt Ihr die Arbeitsschritte der unsichtbaren Mechaniker und dreht ungeduldig Däumchen, bis das "Go"-Zeichen aufleuchtet.

Wieder auf der Strecke, bemüht Ihr Euch verzweifelt, den Rückstand aufzuholen. Nach dem Rennen gibt's Weltcup-Punkte: Sowohl die Fahrer- als auch die Konstrukteurswertung wird aktualisiert, dann startet Ihr zum nächsten Grand Prix. Sowohl das NeGcon als auch das MadCatz-Lenkrad werden unterstützt, auch ein Link-Modus wurde nicht vergessen. *cb*



Regenwetter: Vorausfahrende Fahrzeuge lassen durch realistische Gischt-Fontänen auf Kurven schließen.



HERSTELLER	PSYGNOSIS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	80 %
SOUND	83 %
SPIELSPASS	90%

Ultimative Formel-1-Simulation: Einzigartige Atmosphäre und Langzeit-Spielspaß für Anfänger und Profis.













POLE POSITION • Psygnosis' "Formel 1" übertrifft die höchsten Erwartungen: In umfangreichen Optionen konfiguriert sich jeder Fahrer "sein" Spiel mit individuellen Herausforderungen. Die Computerfahrer sind auf "Normal" ernstzunehmende Gegner mit eigenem Verhalten: Mit kurzen Fünf-Runden-Rennen sind Hill & Coulthard kaum einzuholen. Nur durch konzentriertes Fahren und genaue Kurs-Kenntnis habt Ihr eine Chance, manuelle Schaltung ist für den Erfolg schon bald unerläßlich. Die 17 Strecken sind eine Fundgrube für immer neue Fahrtechniken, um Eure Zeiten zu verbessern. Trotz teilweise unfreiwilliger Komik steigert der Kommentar die Realitätsnähe ebenso wie das hochtourige Motoren-Gedröhne: Formel 1-Fans stehen Schlange vor den Läden, auch der begeisterte MAN!AC-Tester steigt nach der Redaktionsarbeit sofort wieder in's Cockpit.







Andere Versionen
Eine PC-Version ist geplant.

Entwickler: Sega, Japan

Athlete Kings



1500 Meter-Lauf: Gerangel in der Spitzengruppe: Hebt Euch genügend Energie für das Finish auf!



Beim Kugelstoßen braucht Ihr schnelle Reaktionen: Ihr stoppt einen pulsierenden "Power"-Balken beim Maximum.

Der japanische Teilnehmer Joe Kudou hat den optimalen Absprungwinkel verfehlt: Im Gegensatz zu anderen Olympia-Spielen liegt der beste Weitsprung-Winkel nicht bei 45° sondern bei 25°. Die Qualifikationsmarke seht Ihr in der Mitte oben: exakt fünf Meter.

Während bei "Track & Field" grimmige Sportler um Medaillen kämpfen, sind die "Athlete Kings" kuriose Comicfiguren mit unverwechselbarer Persönlichkeit. Unten seht Ihr vier der acht witzigen Kontrahenten.

LI HUANG







SATURN

Acht multinationale "Athlete Kings" treten im Saturn-Stadion zur "Track and Field"-Konkurrenzveranstaltung an. Die perfekte Automatenumsetzung einer Sega-STV-Platine (dieser Automatentyp ist mit dem Saturn kompatibel) protzt mit "Virtua Fighter 2"-ähnlicher Hi-Res-Grafik und butterweichen Animationen.

Einige der Athleten sind in Spezialdisziplinen wie Laufen oder Werfen geübt, andere gehen als Allrounder an den Start.

Im "Arcade"-Modus müßt Ihr Euch in jeder Disziplin qualifizieren, beim normalen Zehnkampf absolviert Ihr alle Aufgaben ohne Einschränkungen. Wer technische Probleme bei anspruchsvollen Disziplinen wie dem Hoch- und Stabhochsprung hat, darf Einzeldisziplinen üben, Rekorde werden allerdings nur im Wettkampf gespeichert. Die Steuerung ist Genre-üblich (mit heftigem Button-Gedrücke steigert Ihr Eure Geschwindigkeit, beim Absprung/Wurf fixiert Ihr den Winkel durch gefühlvollen Knopfdruck), nur beim 1500-Meter-Lauf steuert Ihr Euren Leichtathleten selbst durch den keuchenden Pulk. Vorsicht: Entweder blockiert Euer schwitzender Vordermann den Sprint, oder Ihr lauft in der Außenbahn ein paar Meter zuviel. *cb*

Muster von Dynatex, Dortmund. Tel.: 0231/556140

NOBEL-SPIELE • Den "Athlete Kings" sieht man die Automatenherkunft an: Mit unvergleichlichem Detailreichtum und superflüssigen Animationen kämpfen Cartoon-Sportler aus aller Welt in hochauflösenden Stadien um Medaillen. Alle zehn Disziplinen sind hervorragend spielbar und auch auf Dauer motivierend. Kamerazooms sorgen für Abwechslung: So beginnt der Anlauf des Athleten bei jedem Versuch aus einer anderen Perspektive und schwenkt dann auf die Wurf- bzw. Sprungmarke. Bei Fehlversuchen zeigen prompt eingespielte, detaillierte Replays die Sorgfalt der Entwickler. Beim 1500-Meter-Lauf beschritt Sega erfolgreich Neuland: Die Slalom-Steuerung des Athleten durch den Läuferpulk ist witzig und spielerisch gehaltvoll. Leider können nur maximal zwei Spieler gleichzeitig antreten, ansonsten ist "Athlete Kings" ein Qualitäts-Titel ohne Schwächen.



Die Chinesin Li Huang greift nach dem Hochsprung-Weltrekord: Nach dem Absprung zieht Ihr per Pad die Beine hoch, um nicht zu reißen. Links seht Ihr die für jede Disziplin abrufbare Rekordtafel.



HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	82 %
SOUND	61 %
SPIELSPASS	76%

Grafisch überragender Edel-Zehnkampf, der sich im "Track & Field"-Genre momentan die Goldmedaille sichert.

Andere Versionen
Der "Athlete Kings"-Automatenbruder heißt "Decathlete". Wir testeten die japanische Saturn-Fassung, die bis auf den Bildschirmtext mit der PAL-Version identisch ist.

Entwickler: Clockwork Games, GB • Produzent: Greg Duddel • Design: Peter Grayly • Programmierung: Robert Rawson, Andrew Brechen, James Thomas • Grafik: Neil Casini, Rob Matthews • Sound: PC-Music

3D-Lemmings

SATURN

Der klassische Puzzle-Lemming auf 3D-Pfaden, mit etwas Verzögerung nun auch auf dem Saturn: Wie im Ur-"Lemmings" plumpsen die wuschelhaarigen Nager aus einer Kiste und watscheln stur drauflos. Als Hirte teilt Ihr den Pummel-Sprites traditionelle "Lemmings"-Talente wie Buddeln oder Brückenbau zu, um den Suizid-Stamm ins rettende Exit zu lotsen. Wer in der vertrackten Polygonlandschaft den falschen Weg einschlägt oder eine Talentschulung verschwendet, ringt sich zur berüchtigten Notsprengung durch: Eure Pummelsprites blähen sich auf und detonieren mit verzweifeltem "Armageddon"-Gequike.

Damit der ambitionierte Lemmings-Wächter nicht die Orientierung verliert, haben die Entwickler eine verstellbare Kamera konstruiert: Ihr wählt zwischen vier vorgegebenen Blickwinkeln oder manövriert die Ansicht selber durch gruftige Burgen, Pyramiden oder an einem monströsen PC vorbei. *rb*

CODE 010 201 022 — ab 12 Jahren

HERSTELLER	PSYGNOSIS
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	70 %
SOUND	76 %
SPIELSPASS	84 %

Überzeugendes 3D-Remake des Knobel-Opas: Zeitgemäß präsentiert, toll spielbar und knallhart.

Auch das Ur-"Lemmings" stammt von Psygnosis: Ihr Debüt feierten die Nager 1990 auf dem Amiga, für das Original-Design ist David Jones von DMA-Design verantwortlich. Der Titel wurde für alle Konsolen (selbst für CDi und Game Boy) umgesetzt.



Eure Lemminge laufen über die Planke: Ein Nager lotst seine Kollegen zum rettenden Trampolin.

OH NO • More Lemmings! Wie im Playstation-Original wurden klassische "Lemmings"-Elemente intelligent mit zeitgemäßer Polygon-Optik verbunden, vertracktes 3D-Design und riesige Level pusten die Staubschicht von der antiken Spielmechanik. Mit possierlichen Akteuren und humorvoller Kulisse ist der Titel für Denker mit 3D-Faible erste Wahl. Technisch wurde "3D Lemmings" mankofrei auf die Sega-Hardware portiert: Die verspielten 3D-Landschaften werden sauber gezeichnet, die unbeschwerte Musik ist einwandfrei abgemischt.

Andere Versionen
Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 10/95 mit 84% Spielspaß getestet.

Entwickler: Ancient, Japan • **Sound:** Yuzo Koshiro

Story of Thor 2

SATURN

Anime-Prinz Leon schlüpft in die orientalischen Pumphosen seines 16-Bit-Vorfahren: Wie im Mega-Drive-"Story of Thor" soll Euer Held als neugekrönter "Spirit King" die Tempel seiner Ahnen abklappern und ihre hilfsbereiten Elementherrscher befreien. Euer Prinzen-Sprite schlendert dabei durch verwunschene Palmenhaine, stiehlt sich durch zerklüftete Felslandschaften und prügelt sich mit aufdringlichem Chaos-Getier herum. Vierschrötige Soldaten, Werratten und Zombies erledigt der geschickte Kämpfer mit flotten Schwertstößen oder Beat'em-Up-ähnlichen Kombo-Manövern: Wer vorher auf einem Obelisken eine neue Pad-Kombination studiert hat, überrascht seine Gegner mit ungestümen Ausfallattacken, weicht mit einem Flic-Flac nach hinten aus oder erledigt mit einem Rundumschlag eine ganze Gegnerrotte auf einmal. Wird Euch das Schwertschwingen zu eintönig, kramt Ihr im Waffenarsenal: Leon ballert mit dem Bogen, setzt den Monstern mit dem Zauberstab zu und freut sich über neue Angriffs-Manöver. Hat Leon sämtliche Plattform-Puzzles sowie Schalterrätsel gelöst, Hindernisse wie Schluchten oder verzwickte Labyrinthe überwunden und die Elementarwächter auseinander genommen, bedanken sich die befreiten Geister mit magischer Hilfe: Die Wasser-Nymphe Dytto flickt Eure Wunden zusammen und verwandelt Eure Gegner in handliche Gefrierpakete, der Feuerdämon Efreet heizt Monstern mit seinem Flammenodem ein, mutiert zur rasenden Feuersbrunst oder jagt als Kugelblitz durch die Pampa. *rb*

Prinz Leon vertrimmt seine Kontrahenten mit komplizierten Beat'em'up-Manövern.

Anstatt die Riesengegner neu zu pinseln, hat man normale Gegnersprites zu verpixelten Monstern aufgeblasen.

Während der zweite Teil von "Story of Thor" der 32-Bit-Technik hinterherbinkt, überzeugte das Original für das Mega Drive mit wegweisender Zeichentrickgrafik: Mit filmreif präsentierter Optik und dynamischen Action-Gefechten zog der Titel auch Abenteuer-Muffel in seinen Bann. Verpixelte Sprite-Riesen und aufgeblasene Objekte blieben dem 16-Bit-Spieler erspart: Sämtliche Kreaturen wurden in verschiedenen Maßstäben gezeichnet.



PRÜGEL-PRINZ • Zwar wurde die revolutionäre 16-Bit-Optik des Vorgängers verfeinert, aber technische Schlampereien wie pixelig aufgeblähte Monstersprites und halbherzig arrangierte Grafikelemente drängen die eigentlich hübsch gezeichnete Anime-Optik ins Mittelmaß. Mit dem Soundtrack hat Komponist Yuzo Koshiro den Tiefpunkt seines Schaffens erreicht: Das konfuse Sindbad-Gedudele treibt sogar leidgeprüfte Abenteurer in den Irrsinn. Immerhin dürfen sich Adventure-Fans auf knackige Rätsel und verwinkelte Verliese freuen. Wer allerdings auf mitreißende Fantasy-Plots steht, wird sich mit den mundfaulen Oasis-Bewohnern kaum anfreunden: Wieder hat man sich auf dynamische Anime-Akteure und eine einsteigerfreundliche Präsentation mit Beat'em-Up-Rangeleien verlassen. Der Haken: Neulingen ist der Titel zu hart, Profis zu flach.



Ihr feuert mit dem A-Knopf einen magischen Strahl in die Fontäne und beschwört die Wassernymphe Dytto.

Wer den A-Knopf ein paar Sekunden gedrückt hält, fegt die aufgebrachte Fee als Wasserstrudel übers Parkett.

Um den Feuergeist Efreet herbeizurufen, sucht Ihr eine Feuerstelle und entladet Euren magischen Armreif.

A-Button halten: Efreet verwandelt sich in einen rasenden Flammensturm und verbrutzelt die Zombies zu Asche.



HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	60%
SOUND	48 %
SPIELSPASS	64%

Orientalisches Anime-Märchen mit 16-Bit-Appeal: Hübsch gezeichnet und gut spielbar, aber fantasielos gestaltet.

Andere Versionen
Der Mega-Drive-Vorgänger wurde in MAN!AC 3/95 mit 79% Spielspaß getestet.

Produzenten: Peter Jones, Andy Wood • **Design:** Andy Clark • **Programmierung:** Andy Clark • **Grafik:** Sean Naden, Jason Swift-Clowes, Kwan Lee & Matt Smith • **Musik:** Brian May

Rise 2 – Resurrection

PS

Nach dem stümperhaften Debüt der Mirage-Roboter in "Rise of the Robots" setzen die prügelnden Blechdosen zum Revival an: 17 spielerisch und grafisch gefürchtete Metallschläger stellen sich zum futuristischen Turnier – gnädigerweise sind diesmal alle anwählbar. Die reichhaltige Kriegerauswahl ist jedoch die einzige Verbesserung: Die undurchschaubare Kollisionsabfrage und das lahme Kampfverhalten Eurer Metallkrieger wurden anstandslos aus dem ersten Teil übernommen, die pixlige und rucklige Grafik läßt MAN!AC-Testsklaven wehmütig vom Super Nintendo-Vorgänger schwärmen. Den Gegner-IQ zählt Ihr an einem Greifarm ab, für den schnellen Druck auf die Mute-Taste sorgt der grunzende Digi-Ringsprecher. Dafür heitern ungewollte Gags die Stimmung auf: Die grammatikalisch wie rhetorisch blamablen deutschen Bildschirmtexte sorgen für einige Lacher. *oe*



Todsicher: In der Ecke hat Euer Gegner keine Chance.



HERSTELLER	MIRAGE
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	110 MARK
GRAFIK	52 %
SOUND	58 %
SPIELSPASS	25 %

Ab auf den Schrottplatz: Grauenhafte Roboterprügelei mit Pixelgrafik, popliger Kollisionsabfrage und lahmer Steuerung.

Andere Versionen
"Rise 2" ist ebenfalls für den Saturn (siehe rechts) als auch für PC und Macintosh erhältlich.

Produzenten: Peter Jones, Andy Wood • **Design:** Andy Clark • **Programmierung:** Tony Stoddart • **Grafik:** Sean Naden, Jason Swift-Clowes, Kwan Lee & Matt Smith • **Musik:** Brian May

Rise 2 – Resurrection

SATURN

Ein Unglück kommt selten allein: Auch auf dem Saturn lassen "RoR"-Held Cyborg und seine Kollegen das Faustrecht walten.
Wie im Playstation-Handgemenge kämpft Ihr nicht nur mit dem Gegner, sondern auch mit den nahezu unausführbaren Special- und Finishing-Manövern, die sich ins unübersichtliche Kampfgeschehen kaum einbauen lassen. Eure Feinde hingegen machen schon auf niedrigem Schwierigkeitsgrad von Standardschlägen selten Gebrauch: Entweder stampft Ihr sie widerstandslos in den Boden oder ein Tornado aus kombinierten Specialmoves fegt Euch vom Bildschirm. Auch die plumpen Animationen und Hintergründe, kratzigen Digi-Geräusche und lachhaften Texte gleichen der Playstation-Version auf´s Bit. Das merzt auch Brian May's grooviges Gitarrengeschrubbe nicht aus, Queen-Fans finden "Cyborg" auch auf dem kommenden Soloalbum. *oe*



Laßt Ihr dem Feind Spielraum, setzt er zum Dauerfeuer an.



HERSTELLER	MIRAGE
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	110 MARK
GRAFIK	52 %
SOUND	58 %
SPIELSPASS	25 %

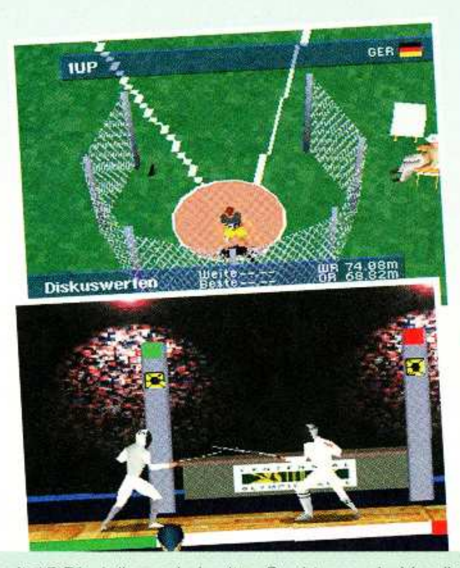
Robotermüll, Teil 2:
Plumpe Gegner und miserable Technik machen "Rise 2" zum Blechalptraum.

Andere Versionen
"Rise 2" ist ebenfalls für die Playstation (links) als auch für PC und Macintosh erhältlich.

Entwickler: Silicon Dreams, England

Olympic Games







"Olympic Games" deckt mit 15 Disziplinen ein breites Spektrum ab. Von links oben nach rechts unten: 400m Lauf, Hammerwurf, Bogenschießen, Schnellfeuerschießen, Fechten, Hochsprung.

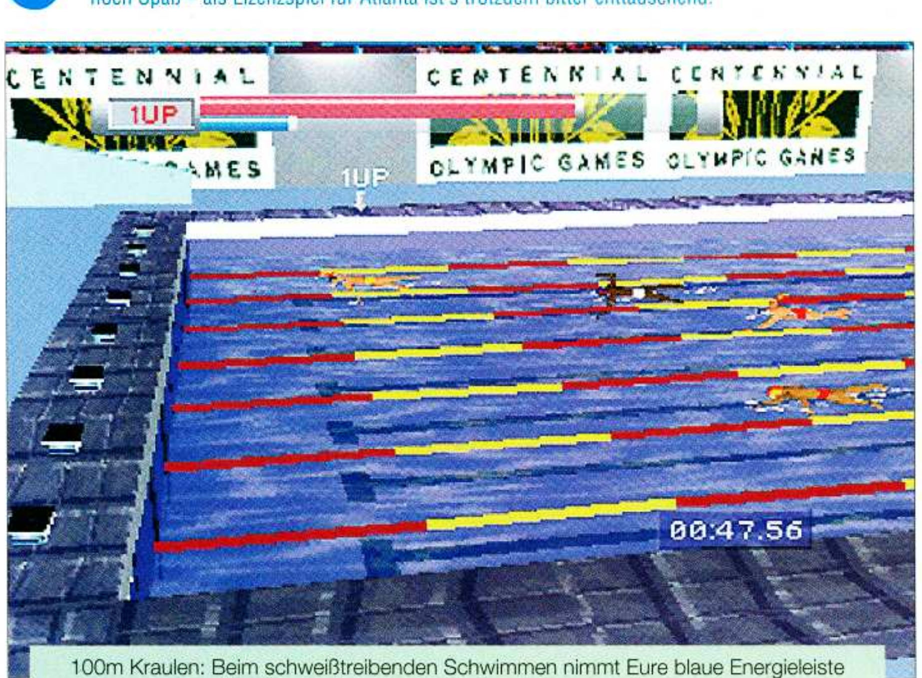
Mit "Atlanta 96"-Lizenz ausgerüstet, beweist Ihr bei "Olympic Games" in 15 Wettbewerben Eure Fähigkeiten. Neben den üblichen Leichtathletik-Disziplinen (100-Meter-Lauf, Hoch- und Weitsprung) hat U.S. Gold auch Sportarten umgesetzt, die in den Konkurrenztiteln von Sega und Konami fehlen: Pistolen- und Tontaubenschießen, Fechten und Gewichtheben sorgen für Abwechslung. Im Arcade-Modus kämpft Ihr gegen ständig höhere Qualifikationshürden um den High-Score. Im Wettkampf- bzw. Olympia-Modus versucht Ihr hingegen möglichst viele Medaillen zu erringen.

Neben schnellem Knopfdrücken müßt Ihr auch strategische Übersicht (für Erholungsphasen) und Timing (bei Wurf- und Sprungdisziplinen) beweisen. In diesen Turnieren tritt ein Feld von 29 CPU-Athleten gegen Euch an. Dabei schalten ungeduldige Naturen mit dem "CPU-Skip" die Darstellung der zeitraubenden Konkurrenzversuche ab. Nach jeder bestandenen Herausforderung bewundert Ihr Euren Athleten in einer animierten Sequenz auf dem Sieger-Treppchen. *cb*

Beim Tontaubenschießen geht's simpel zu: Bringt einfach das Fadenkreuz auf die Scheibe und drückt ab.

Die Kamerazooms bei "Olympic Games" werden in Echtzeit berechnet. Dabei wurde dieselbe Grafik-Engine wie bei "Olympic Soccer" (siehe Test in MAN!AC 8/96) verwendet. Das olympische Kicker-Turnier stammt ebenfalls vom englischen Entwicklerteam Silicon Dreams.

AMATEUR-OLYMPIADE • Während sich die Konkurrenzprodukte mit grafischen Finessen überbieten, traut der "Olympic Games"-Athlet seinen Augen nicht: Rucklige, mit Polygonfehlern übersäte Kamerafahrten auf eckige, handlose Gouroud-Athleten. Spielerisch geht's oft unausgewogen zu: In den Leichtathletikwettbewerben haltet Ihr die Höchstgeschwindigkeit mühelos am Limit, gute Leistungen sind allein eine Frage des richtigen Button-Timings. Die zusätzlichen Disziplinen reißen leider nichts raus: Das Schnellfeuerschießen ist zum Großteil ein Glücksspiel, da Eure Schußposition bei jeder Scheibe der Zufallsgenerator errechnet. Das Fechten entpuppt sich als vorsintflutlicher Zweikampf mit drei Aktionsmöglichkeiten. Mit mehreren Mitspielern machen selbst solch verpatzte "Olympic Games" noch Spaß – als Lizenzspiel für Atlanta ist's trotzdem bitter enttäuschend.



100m Kraulen: Beim schweißtreibenden Schwimmen nimmt Eure blaue Energieleiste rapide ab, durch Pausen ladet Ihr sie langsam wieder auf.



HERSTELLER	U.S. GOLD
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	CENTREGOLD
GRAFIK	38 %
SOUND	45 %
SPIELSPASS	42 %

Grafisch inakzeptable Polygon-Olympiade, die auch in spielerischer Hinsicht die Endlauf-Qualifikation verfehlt.

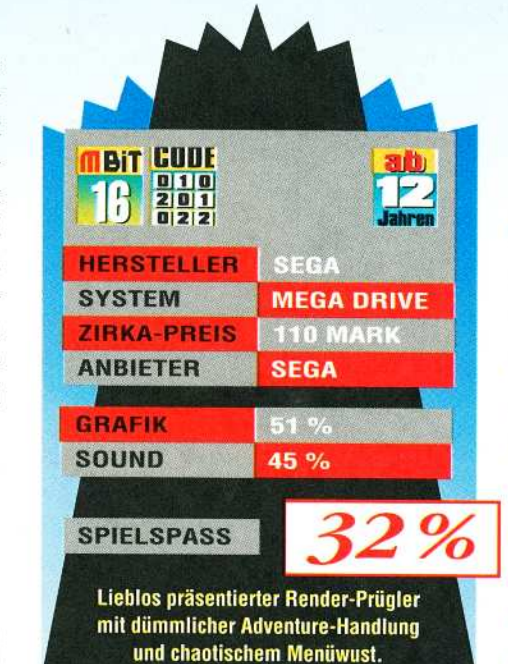
Andere Versionen
Sowohl eine PC- als auch eine Saturn-Version sind geplant.

Entwickler: Abolone, USA • **Produzent:** Tony Van **Design:** Michael Latham, Tony Van • **Programmierung:** Paul Taylor, David Good, Lee Powell • **Grafik:** Mike Nagatani, Rick Gonzales • **Sound:** Andy Armor

X-Perts

Um die Multi-Konzerne zu kontrollieren, rufen die Regierungen der Welt die Geheimorganisation Janus ins Leben und stampfen ein Hauptquartier aus dem Meeresgrund. Die Schmuckstücke von Janus' technischer Wundersammlung sind zwei üppige Cyborg-Mädels und ein muskulöser Android mit fescher Army-Frisur. Wird die Aqua-Station von Agenten infiltriert, werden die drei aus dem Tiefschlaf geholt und durch die schmucklosen Stationskorridore gehetzt: Euer Render-Sprite nimmt drei unterschiedliche Agenten-Figuren mit Schußwaffen oder konventionellen Prügel-Manövern auseinander, reaktiviert einen sabotierten Aufzugsschacht und checkt in den unteren Stations-Etagen die Computersysteme durch: Eine Fertigkeitsliste verrät, ob Euer Roboter den Computer bedienen kann. Unkundige Cyborgs geben den Auftrag ab und schalten zu einem Kollegen durch. *rb*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel.:0231/556140



Bevor Ihr zum nächsten Cyborg umschaltet, studiert Ihr eine Karte der Unterwasser-Komplexe: Ihr sucht das Roboter-Icon und achtet auf anrückende Feinde.



Anstatt die knappe Munition zu verballern, könnt Ihr die trägen Gegner auch bequem zu Boden boxen.

MARIONETTENSPIEL • Die magere Abenteuerfassade kann mit nervigem Menü-Wust und langweiligen Missionen weder über spielerische noch optische Schwächen hinwegtäuschen: Die Steuerung der Renderhelden ist zu träge, die routinierten Angriffstechniken schludrig programmiert und einfallslos. Eure Cyberagenten sind zwar butterweich animiert, bewegen sich allerdings entgegen allen Anatomie-Gesetzen wie Akteure aus der "Augsburger Puppenkiste". Wer auf monotone Hintergrundoptik und katastrophal präsentierten Rendereien steht, riskiert einen Blick, der Rest verläßt den Aquazirkus.

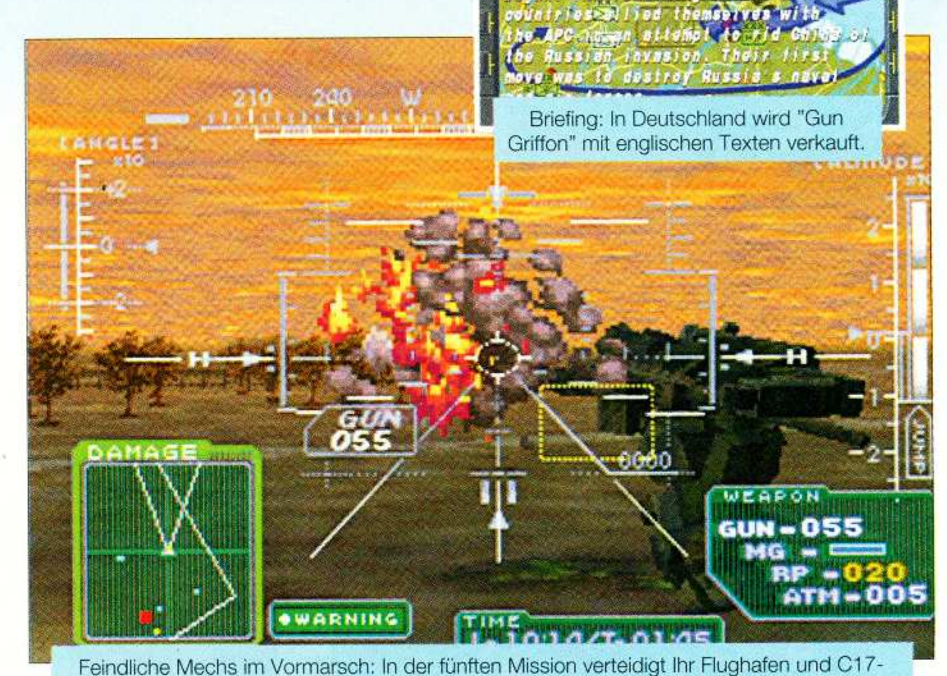


Andere Versionen
Derzeit ist keine Umsetzung geplant.

Entwickler: Game Arts, J

Gun Griffon

Leichte Beute: Feindliche Panzer knackt Euer Mech mit Bordkanone oder MG.



Briefing: In Deutschland wird "Gun Griffon" mit englischen Texten verkauft.

Feindliche Mechs im Vormarsch: In der fünften Mission verteidigt Ihr Flughafen und C17-Transportmaschinen gegen die heranstürmenden Truppen der "Asia Pacific Community".

Die brisante globale Situation des Jahres 2074 wird Euch in einem martialischen Vorspann erläutert, den die japanischen "Gun Griffon"-Entwickler in Digital-Video-Qualität auf CD ablegten. Besitzer einer MPEG-Karte genießen ein Render-Intro in famoser Qualität. Wer das DV-Modul nicht besitzt, begnügt sich mit einem Intro in etwas abgespeckter Optik, für die Sega "Duck"-Software-Kompression verwendete.

SATURN

Die Ritter der Zukunft sind mächtige Kampfroboter, in deren Kopf ein menschlicher Pilot die Servo-Muskeln spielen läßt. Im weltweiten Konflikt des nächsten Jahrtausends werden Mechs als taktische Eingreiftruppe an die Front geschickt, um konventionelle Verbände (Panzer, Artillerie und Luftwaffe) mit ihren Waffensystemen zu unterstützen. In "Gun Griffon: The Eurasian Conflict" steuert Ihr einen Mech, der im Krieg zwischen der Pan Europäischen Union (PEU), den United American Countries (UAC) und der Pacific Asia Community (PAC) defensive Einsätze, aber auch Angriffsmissionen für die Amerikaner entscheiden soll. Mit dem Joypad steuert Ihr nicht nur den Schritt und den (zeitlich begrenzten) Flug des Riesenroboters, sondern schaltet auch zwischen vier verschiedenen Waffensystemen um: Das Maschinengewehr laßt Ihr gegen kleinere Gegner und Hubschrauber knattern, mit der Bordkanone verballert Ihr Salven gegen Mechs und schwer gepanzerte Einheiten. Außerdem könnt Ihr einen Granatenhagel auf feindliche Ansammlungen herabprasseln lassen oder mit präzisem Raketeschuß besonders mächtige Feinde zerstören. Bis auf die MG, die nach Dauerfeuer überhitzt, sind die restlichen Waffen begrenzt. Nur wenn Ihr einen eigenen Transporthelikopter aufspürt und dort Eure Waffenkammern nachfüllt, reicht die Munition bis zum Ende einer Schlacht. Jede Waffe unterstützt Euch mit einem anderen Fadenkreuz. Nachts schaltet Ihr zusätzlich den Infrarot-Blick zu.

Drei Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl. Vor jeder Mission wird Euch anhand einer Karte die strategische Situation erläutert, danach erfolgt eine detaillierter Erklärung Eures Auftrags. Ihr unterstützt Eure Truppen in großangelegten Feldschlachten, stoppt einen feindlichen Panzerzug in der Ukraine und sichert den Rückzug russischer Truppen aus dem besetzten China. In der achten und letzten Mission dringt Euer Mech in ein Raketensilo ein, wo die Feinde den atomaren Erstschlag planen. Gegen ein kritisches Zeitlimit stapft Ihr durch die Gänge, um das mörderische Vorhaben zu verhindern.

STAHLGEWITTER • Knisternder Funkverkehr, donnernder Artillerieeinschlag und Rauchfahnen am Horizont – so sieht die akkurate Simulation einer futuristischen Kampfhandlung aus. Dem fiktiven Thema zum Trotz packte Game Arts viel Realismus in das Mech-Spektakel : Unebenes Gelände, verschiedene Sicht- und Witterungsbedingungen und Bewegungsfreiheit in alle Richtungen erzeugen im Zusammenspiel mit pseudointelligenten Feinden eine dramatische Kampfatmosphäre. Ein solch kniffliges Ballerspiel mit taktischem Einschlag und ausgereifter Steuerung ist mir lieber als ein lineare "Panzer Dragoon" – von den faden Mech-Spielen auf der Playstation ganz zu schweigen. Trotzdem sind acht Missionen (zuzüglich zweier Trainingsschlachten) etwas zu wenig, auch fehlt mir die Möglichkeit zur Um- oder Aufrüstung meines Mechs. Ich freue mich auf einen zweiten Teil.

Eure Schneebasis im Hagel der feindlichen Artillerie. Rechts erkennt Ihr Euren Versorgungshubschrauber.



Ein Feldgeschütz der UAC beim Feuern: Ihr kämpft Seite an Seite mit Panzern, Artillerie und Hubschraubern.



HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	73 %
SOUND	68 %
SPIELSPASS	84 %

Taktik & Action in acht stürmischen 360°-Szenarios: Mech-Kampf gegen pseudointelligente Panzer, Flieger und Roboter.

Andere Versionen
Versionen für andere Systeme sind nicht geplant.

Entwickler: Rage, GB

Striker '96

SATURN

Vor gut einem halben Jahr veröffentlichte Time Warner die Playstation-Fassung von "Striker". Die verspätete Saturn-Umsetzung riß sich Acclaim unter den Nagel – die Entwickler blieben jedoch dieselben. So spielt sich das Action-Soccer "Striker '96" genauso rasant wie eh und je, maximal vier Personen nehmen an Turnieren, Liga-Betrieb und Freundschaftspartien teil. Neu ist der "Euro 96"-Modus zur vergangenen EM in England. Im Gegensatz zu den meisten anderen Fußballsimulationen könnt Ihr bei "Striker" auf dem Rasen sowie in der Halle antreten. Die üblichen Einstelloptionen inklusive Perspektiven-Wahl sind ebenso präsent wie ein sprachfauler Online-Reporter. Die Grafik ist wenig spektakulär, der Sound mittelprächtig. Wer sich ein bißchen gedulden mag, wartet auf die PAL-Version von Segas "Victory Goal '96", Geschwindigkeits- und Hallen-Freaks schlagen jetzt zu. *mg*

Leider ohne Lizenz: Die Spielernamen sind frei erfunden.

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	(62) %
SOUND	(54) %
SPIELSPASS	69 %

Pfeilschnelles Action-Fußball mit Freiluft- und Hallen-Modus. Jetzt mit Euro-96-Wettbewerb.

Andere Versionen
Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 12/95 mit 69%, die 3DO-Fassung in derselben Ausgabe mit 66% Spielspaß getestet.

Produzent: Hanno Lemke • **Design:** Scott Blackwood • **Programmierung:** Andy Fully, Shelby Hubick, James Hague • **Grafik:** Sasha Runnels, Mike Cressy • **Sound:** Robert Ridihalgh

Need for Speed

SATURN

Trotz wüster Leser-Drohungen stehe ich zu meiner harten "Need for Speed"-Wertung: Wie die Playstation-Raser brettert der Saturn-Spieler mit einer von acht Luxuskarossen über acht unterschiedliche Landstraßen oder Rundkurse. Entgegen der Options-ärmeren 3DO-Version fahren Saturn-Fans gegen einzelne Gegner (allerdings ohne die FMV-Tips vom 3DO), treten gegen eine ganze Raser-Meute an, verbessern ihre "Time Trial"-Rekorde oder schlagen im Rally-Modus Schlammschlachten. Wie der Playstation-Vorgänger krankt der professionell präsentierte Titel an einer flachen Spannungskurve, schläfrigen Gegnern und wenig prägnanten Streckenmerkmalen. Bis auf verpixelte FMV-Sequenzen ist die Saturn-Version mit der Sony-Optik identisch. Für "Test Drive"-Fans oder Rennspieler mit Simulations-Faible eine nette Ergänzung, Liebhaber rasanter Arcade-Titel sparen sich das Geld. *rb*

Aus der Ego-Ansicht: Kopf-an-Kopf-Rennen im "Dusty Valley".

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	110 MARK
GRAFIK	67 %
SOUND	70 %
SPIELSPASS	59 %

Mäßig spannende Highway-Raserei für ruhige Gemüter: Nur Simulations- und Autoliebhaber begeistern sich.

Andere Versionen
Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 5/96 mit 59%, das 3DO-Original in Ausgabe 9/95 mit 63% Spiespaß getestet.

Entwickler: Toka, F • **Programmierung:** Carlo Perconti • **Grafik:** Lyes Belaidouni • **Sound & Musik:** Oliver Rabat, Michel Golgevit

Burning Road

PS

Der 32-Bit-Rennzirkus ist in zwei Lager gespalten: Die einen schwärmen vom eleganten "Ridge Racer" mit seinem schwingenden Kurvenverhalten und der mondänen Kulisse, die anderen halten die ruppigen, Actiongefüllten Sega-Racer für das Non-Plus-Ultra. Zu letzteren zählen sich auch die beiden französischen Programmierer Carlo Perconti und Lyes Belaidouni, die Sega-gemäße PS-Ausflüge auf der Playstation schmerzlich vermißten. Um für Action-Rennspiele a la "Daytona" und "Sega Rally" eine Lanze zu brechen, haben sie das letzte Jahr zwischen Spielhalle und Entwicklungslabor verbracht und einen "Sega Rally"-Konkurrenten in neuer Kulisse geschaffen – exklusiv für die Playstation.

"Burning Road" übernahm alle brauchbaren Spielelemente der Vorbilder, die Wahl des Fahrzeuges (mit "You decided like this"-Sprach-Sample), der fliegenden Einstellung der Perspektive und der Möglichkeit, vor der Meisterschaft auf allen Strecken Übungsrunden zu drehen. Die Time-Extension-Streckenmarkierung, die innerhalb des drängelden Zeit-Countdowns durchfahren werden muß, ist ebenfalls ein Sega-Standard. Wie gehabt, dürft Ihr zwischen automatischer und manueller Gangschaltung wählen und im Zwei-Spieler-Modus via Link-Kabel (nicht jedoch auf einem Splitscreen) an den Start gehen.

Nachdem das Drumherum von erfolgreichen Vorbildern übernommen wurde, konnte sich Toka auf die Gestaltung der Rennstrecken und Fahrzeuge konzentrieren. Vier nur vage an die Realität angelehnte Vehikel stehen in der "Burning Road"-Garage: Neben zwei umgebauten und Off-Road-tauglichen Sportboliden auch ein mächtiger "Bigfoot"-Truck und ein aufgebocktes Ungetüm, das an amerikanische Dragster-Monster erinnert. Durch das abwechslungreiche Streckendesign müssen sich alle vier Autos gleichermaßen auf Asphalt, Kopfsteinpflaster und Holzplanken, Schlamm, Schnee und regennassem Teer beweisen.

Die Beginner-Strecke ist der konventionellste "Burning Road"-Kurs, überrascht Euch jedoch bereits mit drei verschiedenen Untergründen. Ihr startet in "Daytona"-ähnlicher Kulisse auf Asphalt, rast aber schon Sekunden später über einen gepflasterten Bergpaß, verlaßt einen Tunnel im Sprung, um auf schlammigen Untergrund weiterzurauschen. Der zweite Kurs soll "Sega Rally" das Fürchten lehren: Die Morastpiste führt an Ruinen und Waldstücken vorbei ebenfalls ins Gebirge. Wenn Ihr auf halber Distanz zum Ziel aus einem Bergtunnel auftaucht, überblickt Ihr ein himmlisches Panorama mit weiß leuchtenden Gletschern und majestätischen Felswänden. Doch keine Zeit für ausgedehnte Naturbeobachtungen: Das PS-starke Feld schlittert über die vereiste Fahr-

Im Gegensatz zum Vorbild "Sega Rally" finden auch erfolgreiche "Burning Road"-Piloten kein verstecktes Auto. Auch eine Geheimstrecke konnten die Entwickler (vom strengen Zeitplan getrieben) nicht mehr integrieren. Für Abwechslung sorgt dafür der Reverse-Mode, den Ihr durch einen Trick während eines Practice-Rennens aktiviert.



Im Gegensatz zu "Ridge Racer" zeigt die Wiederholung keine Einzelszenen, sondern das komplette Rennen – aus ständig wechselnder Kameraperspektive.

ÜBER STOCK & STEIN • Wer unsere Previews gelesen hat, war vorgewarnt: Hier rauscht ein erbarmungsloses Action-Rennspiel auf Euren Bildschirm. Als ausgewiesene Sega-Fans haben die Entwickler grafische und akustische Elemente von "Daytona" und "Sega Rally" übernommen, erweitert und zu einem halsbrecherischen Strecken-Potpourri vermischt – ein einziger "Burning Road"-Kurs enthält mehr Abwechslung als so manches 32-Bit-Rennspiel während einer kompletten Championship. Daß Ihr an der härtesten Rally der Welt teilnehmt, merkt Ihr an der verwackelten Ich-Perspektive, wenn die Kühlerhaube vor Eurer Nase tanzt und jedes Schlagloch die Grafik verreißt. Die Lichteffekte und Wetter-FX zeugen von der technischen Kompetenz der Macher und von Ihrem Einfallsreichtum – eine ruppige und konkurrenzlos schnelle Alternative zu "Ridge Racer" & Co.



Schon im Beginner-Level beweist Ihr Euer Können auf drei verschiedenen Untergründen: Asphalt, Pflastersteine (Bild) und Schlamm.

Hoher Schauwert in der Wiederholung: Waghalsige Sprünge sorgen sowohl im Gebirgs-Level...



...als auch auf der ersten Strecke für Action und Schweißausbrüche. Jegliche Lenkversuche sind vergeblich.



Unter die Räder gekommen: Nach einem Dreher im Schnee starrt Ihr einem bulligen Truck in die Scheinwerfer.



Licht & Schatten: In der Großstadt konfrontiert Euch "Burning Road" mit unterschiedlichen Beleuchtungseffekten.


Der Startschuß fällt in vertrauter "Daytona"-Umgebung. Beachtet das Toka-Medaillon das fröhlich mitschaukelt.

bahn, links und rechts fliegen Euch die Schneeklumpen um die Ohren.
Mit der dritten Strecke kehrt Ihr in die Zivilisation zurück: Die nächtliche Großstadt erinnert an die Highways von L.A.: Tunnels, Überführungen und angedeutete Steilkurven machen den City-Kurs zur tückischsten Asphalt-Strecke der Rennspielwelt. Zu allem Überfluß schlägt das Wetter erbarmungslos zu: Aus dem sachten Regenschauer wird ein nächtliches Gewitter, dessen Blitzschläge Euch für Sekunden blenden. An netten Details hat Toka auch hier nicht gespart: Wer genau hinsieht, erblickt z.B. die Programmierer gnädig grinsend auf einer LCD-Wand im Hintergrund.
Meterweite Sprünge, rücksichtslose Rempeleien und Überschläge rücken "Burning Road" fast schon in die Nähe von "Destruction Derby". Doch trotz aller Action- und Crash-Anleihen ist das Spiel ein PS-Wettkampf, der ohne weiteres als inoffizielle Um- und Fortsetzung der Sega-Boliden durchgeht. *wi*


Jeder Strecke ein anderer Tunnel: Hier die gut ausgeleuchtete Unterführung des Stadt-Levels.

Regen und Blitzschläge (die Euch für Sekunden blenden!) machen die Großstadt zum Profi-Kurs.

OFFROAD-OVERKILL • Wow, von der grafischem FX-Bonanza muß man sich erst erholen, um ein seriöses Urteil über "Burning Road" zu fällen. Die Strecken wurden mit Effekten überflutet, alle paar Meter gibt's Zunder – genau die richtige Entspannung für den gestreßten "Formel 1"-Piloten. Im Gegensatz zum realistischen Psygnosis-Rennspiel hat man die Kurse bei "Burning Road" nach optischen Aspekten designt. Die Fantasy-Autos dotzen und fliegen durch die Landschaft, daß einem fast schon schwindlig wird. Allerdings kommt das Fluggefühl nur aus der Cockpit-Sicht rüber: Fahrt Ihr in der Außen-Ansicht, stimmen die Freiflug-Parameter nicht ganz. Außerdem vermisse ich die spannenden wie intelligenten Zweikämpfe und Überholmanöver eines "Sega Rally". Playstation-Besitzer sollte dies jedoch nicht irritieren: "Burning Road" ist ein Pflichtkauf-Motodrom.

Das erste Rennspiel der Franzosen kam bei Softgold in Deutschland so gut an, daß zeitweise ernsthaft erwogen wurde, gleich mehrere Spiele daraus zu basteln. So sollten die "Burning Road"-Algorithmen, mit verschiedenen Grafiksätzen versehen, mehrmals vermarktet werden. Unseres Wissens ist momentan jedoch keine weitere Variante und keine Fortsetzung mehr geplant.


Der blaue Standard-Flitzer liegt gut in der Kurve und hat eine passable Höchstgeschwindigkeit.



Superschnell, aber recht bockig: Dieses gewagte Rennvehikel ist amerikanischen Dragster-Boliden nachempfunden.


Den Truck im flammenden Airbrush-Design wirft nichts aus der Bahn. Dafür ist er behäbiger als die Renn-Coupés.


Das aggressivste Gefährt im Toka-Rennstall: Im roten Boliden wagen sich nur Profis auf die Strecke.

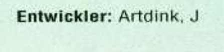


HERSTELLER	SOFTGOLD
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	SONY

GRAFIK	86 %
SOUND	76 %
SPIELSPASS	86%

Anschnallen & gasgeben: Superschnelles, technisch vorbildliches Brachial-Rennen durch Flachland, Gebirge und Großstadt.

Andere Versionen
Derzeit sind keine anderen Versionen geplant.



Entwickler: Artdink, J

A-Train



Entwicklungshilfe in Bayern: Skrupellose Immobilien-Spekulanten der Firma MAN!AC fallen über das Dorf her.

Erst nach einigen Stunden verzeichnet Ihr die ersten Erfolge: Um neue Bürger anzulocken, benötigt Ihr ein flottes Verkehrsnetz und vielfältige Freizeitangebote.

Angehende Konzern-Bosse benötigen auch im wirklichen Leben einen gefüllten Geldbeutel und viel Zeit: Ein "A-Train"-Spielstand füllt eine ganze Memory Card, das Speichern dauert bis zu einer Minute. Wer in dieser Zeit seine Konsole erschüttert, muß mit Schreibfehlern und Abbruch rechnen.

Nachwuchsmanager und BWL-Studenten stellen die Getränke kalt für nächtelange Playstation-Konferenzen: In "A-Train" übernehmt Ihr Aufbau und Verwaltung eines urbanen Multikonzerns.

Ihr besitzt das Monopol über ein Schienen- und Busnetz, das je nach Szenario schon existiert oder neu ausgerollt werden muß: Auf dem Land beginnt Ihr mit einem einsamen Dorfbahnhof, im Verkehrsdickicht des Großstadtdschungels bereits mit einem Wirrwarr an Buslinien. Anfänger starten im überschaubaren Bauerndorf: Nachdem Ihr per Icon-Menü eine Straße angelegt und mit einem Bus versehen habt, lockt Ihr Neubürger mit Arbeitsplätzen und Vergnügungs-Angeboten: Fitneßcenter und Kaufhäuser motivieren Grundstücks-Käufer, Touristen besuchen z.B. das moderne Messegelände. Clevere Geschäftsleute ziehen den Reiselustigen mit Restaurants und Hotels das Geld aus der Tasche und spekulieren in zentrumsnahen Gebieten mit Miet- und Eigentumswohnungen. Mit der Zeit wächst Euer Dorf zur Metropole mit Hochhäusern, U-Bahn, Flugplatz und Hafen. Euer Konzern ist dann bereits ein millionenschweres Multiunternehmen mit unzähligen Tochterfirmen. Wer wirtschaftlich plant, verdient sich eine goldene Nase, während Fehlinvestitionen unweigerlich zum Konkurs führen. Um Eure zahlreichen Geschäfte zu überblicken, konsultiert Ihr die Finanz-Statistik der Jahresabrechnung und die Entwicklungsdiagramme. *oe*

PROFIMANAGER • "A-Train" ist für ausdauernde Spieler gedacht, wer mal kurz eine Mission durchzocken will, steigt besser nicht ein: Routenplanung und die Entwicklung der Region nehmen viel Geduld in Anspruch, erst nach zwei Stunden Spielzeit verbucht Ihr die ersten kleinen Erfolge. Wer über ausreichend Freizeit verfügt, freut sich über die anspruchsvolle und komplexe Wirtschaftssimulation. Icon-Benutzerführung und isometrische Perspektive sind schnell durchschaut, die Spannung wächst mit Eurem Unternehmen. Auch für Abwechslung ist ausreichend gesorgt: Die zahlreichen Missionen und unterschiedlichen Szenarien bieten für jeden angehenden Zugmagnaten interessante Herausforderungen. Wer sich erst einmal in "A-Train" vertieft hat, läßt so schnell nicht locker und verwandelt sich vom Videospiel-Faulenzer zum Playstation-Workaholic.





Freifahrt: Per 3D-Animation nehmt Ihr in einem Eurer Busse oder Züge Platz.

Nachtleben in MAN!AC-City: Ab 20 Uhr erhellen unzählige Lichter die Stadt.

Trotz vieler, teils ähnlicher Symbole praktisch und übersichtlich: Die Icon-Menüs von "A-Train".

Euer Einkommen lest Ihr an Tabellen ab, die sich bei laufenden Geschäften ständig aktualisieren.



HERSTELLER	ARTDINK
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	68 %
SOUND	70 %
SPIELSPASS	86 %

Anspruchsvolle Wirtschaftssimulation in isometrischer Perspektive mit einfachen Icon-Menüs und vielfältigen Missionen.

Andere Versionen
Es sind keine weiteren Versionen geplant. Das Computerspiel-Original gibt's für PC und Mac.

Entwickler: Naxat, J

Killing Zone

Klobige Playmobil-Männchen prügeln in 3D: In der "Killing Zone" treffen sich ausrangierte Horror- und Sagengestalten (z.B. Frankenstein und der Minotaurus) zur ultimativ ruckligen Polygon-Keilerei. Der Zoom auf die Übersichtskarte stolpert Euch entgegen, die Kamera macht meilenweite Sätze durch die Arena, und Eure Krieger zittern wie beim Alkoholentzug.



Kuckuck, ich bin hier unten! Gorgon haßt kniende Gegner.

Wer tapfer dranbleibt, bekommt es nicht nur mit den konfusen Attacken der Gegner zu tun, sondern auch mit der verzogenen Kollisionsabfrage, die ganze Schlagserien ins Leere schickt. Dabei nützt Ihr nur die normalen Hiebe, da die träge Steuerung die meisten Specialmoves verweigert. Angesichts der üblen Clipping-Fehler, der krächzenden Digischreie und popligen Dudelmelodien, den Bauklotz-artigen Kämpfern und eintönigen Hintergründen steht fest: "Killing Zone" ist der bislang mieseste Playstation-Prügler. *oe*



HERSTELLER	NAXAT
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	43 %
SOUND	52 %
SPIELSPASS	32 %

3D-Horror: Starre Krieger, permanente Ruckelanfälle und die träge Steuerung machen "Killing Zone" zur Prügelqual.

Andere Versionen
Es sind keine weiteren Versionen geplant.

Design: Hiroyuki Suwahara, Noriko Fuzisawa, Masanao Kita, Takashi Noguchi & Yasunobu Fujii • Programmierung: Toshio Arai • Sound: Yoshio Nagashima

Battle Monsters

Japano-Hersteller Naxat etabliert sich als Spezialist für Prügelkatastrophen: Neben "Killing Zone" wagt sich auch die Digi-Schlägerei "Battle Monsters" auf deutsches Terrain. Mit den lächerlichen Protagonisten, ruckligen Animationen und Scrolling, schwammiger Kollisionsabfrage, träger Steuerung und umständlichen Special-Moves thront der Prügelmurks auf Platz 1


Bei harten Combos verdecken Energiewolken Euren Kämpfer.

der schrecklichsten Duellschläger. Nach dem Zufallsprinzip kloppen die Computergegner in Eurer pixliges Digimonster, das nach Laune reagiert und selten anstandslos auf Euren Knopfdruck loslegt. Trashprofis suchen sich einen Schlag mit hoher Reichweite und nützen die verwaschene Kollisionsabfrage zu ihren Gunsten: Ihr setzt dem Gegner hart zu, er verfehlt Euch jedoch meistens. Selbst Splatterfans werden enttäuscht: Statt grauenvoller Finishing-Moves fliegen bei harten Schlägen nur ein paar rote Kleckse über den Monitor. *oe*

HERSTELLER	NAXAT
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	48 %
SOUND	64 %
SPIELSPASS	24 %

Da rumort sogar die Hardware: Rundum mißlungener Digi-Schläger, der nicht einmal Splatterfans beeindruckt.

Andere Versionen
Es sind keine weiteren Versionen geplant.

Entwickler: Radical, USA • **Produzent:** Kevin Wilkinson (Radical), Vincent Nason (Virgin) • **Programmierung:** Chris Robertson, Dave Roberts, Mike Biddlecombe • **Grafik:** Arthur We, Thom Bellaire, Vince Joly, Sean Thompson, Emmanuel Soupidis, Brian Roche • **Sound:** Marc Baril, Brian Green

NHL Powerplay '96



Gerangel vor dem Tor: Wer bei "NHL Powerplay '96" zum Erfolg kommen will, greift auf ein ganzes Bündel an Aktionsmöglichkeiten zurück – sechs Feuerknöpfen sei Dank.

Das deutsche Team ist bei den 16 verfügbaren Nationalmannschaften dabei. Hier eine schmucke Großaufnahme.

Das Programm berücksichtigt zahlreiche Überraschungen der jüngsten NHL-Saison. Die neue Stärke der Finalteilnehmer aus Colorado (mit "unserem" Uwe Krupp) und Florida drückt sich in entsprechenden Teamwerten aus. Wie in Wirklichkeit spielen Detroit und Pittsburgh vor allem in der Offensive stark auf. Diese "großen Vier" bescheren Einsteigern am ebesten Erfolgserlebnisse. Auch der prominenteste Spielerwechsel der letzten Saison wurde berücksichtigt: Wayne Gretzky stürmt jetzt an der Seite von Brett Hull für St. Louis Blues.

SATURN

Wer eine Karriere als Eishockey-Profi anstrebt, sollte zuvor eine Privat-Krankenversicherung für Zahnersatz abschließen und sich mental auf Raufereien mit erzürnten Gegenspielern der Preisklasse "Zwei Zentner aufwärts" einstellen. Man kann solche berufstypischen Begleiterscheinungen natürlich meiden, indem man das Deckelchen seines Saturns öffnet und sanft eine Spiele-CD einlegt.

Augenfälligster Pluspunkt von "NHL Powerplay '96" ist die intelligente 3D-Grafik. Statt viele Kameraperspektiven anzubieten, von denen die meisten spieluntauglich sind, setzt das Programm 3D-Effekte sehr raffiniert ein. Je nach Spielsituation zoomt die Kamera automatisch zurück, um z.B. bei einem Flügelangriff mehr Übersicht auf mitlaufende Teamkollegen zu gewähren. Bei einem Bully wird hingegen vorübergehend auf Nahaufnahme geschaltet. Diese Lösung kommt der Spielbarkeit sehr entgegen, da Effekthascherei zugunsten der Zweckmäßigkeit untergeordnet wurde. 3D-Freaks toben sich bei den Instant Replays aus; lediglich bei diesen Wiederholungen darf man den Betrachterwinkel völlig frei definieren.

Die Steuerung macht vom Feuerknopf-Arsenal weidlich Gebrauch. Paß, harter Schuß, gefühlvoller Schuß, Sprint, Scheibe wegschlagen und sogar ein Drop Pass klappen in der Offensive. Bei letzterem Trick läßt der puckführende Spieler die Scheibe einfach auf dem Eis "stehen", damit ein nachkommender Kollege sie aufpickt – quasi das Eishockey-Gegenstück zum Hackentrick. In der Verteidigung lösen wir mit den Buttons verschiedene Hakel- und Störmanöver aus. Im Angriff gibt es außerdem die von EA Sports eingeführte One-Timer-Technik: Paß spielen und den Schußfeuerknopf drücken, noch bevor der Paßempfänger die Scheibe hat. Die Folge: Ein extrem harter Volleykracher direkt aufs Tor. Subtil, aber sehr wirkungsvoll ist ein kleines Trainer-Strategiemenü. Für vier taktische Nuancen haben wir jeweils drei Marschrichtungen zur Wahl.

Neben den obligatorischen NHL-Teams mit "echten" Spielernamen gibt es auch 16 Nationalmannschaften. Wer schon immer mal die Ehre des deutschen Eishockey retten wollte, kann sein Glück im World Tournament versuchen. Alternativ könnt Ihr mit dem Team Eures Herzens eine ganze Saison bestreiten oder gleich in die Play-Offs vorrücken.


In der Zeitlupe könnt Ihr die heiklen Situationen aus beinahe jeder Perspektive analysieren und dabei...


...die einzelnen Kameras entweder auf den Puck oder auf einzelne Spieler justieren. Mitten drin, statt nur dabei...



PALASTREVOLUTION IN DER TIEFKÜHLTRUHE • EA Sports muß sich jedenfalls ranhalten, wenn man die 32-Bit-Vorherrschaft beim Eishockey erringen will. Virgin hat mit dieser brillanten CD spielerische und technische Maßstäbe gesetzt, die erst mal getoppt werden müssen. "Powerplay '96" bietet eine nahezu makellose Kombination aus intelligenter 3D-Grafik, ausgefeilter Steuerung und spannendem Spielablauf. Virgins Neuheit zwingt Euch zum schnellen Mitdenken: Wäre jetzt ein Drop Pass genial? Ist ein guter Stürmer frei? Riskiere ich in der Abwehr einen Bodycheck oder störe ich nur dezent? Das Spielgefühl ist exzellent und dürfte jeden Eishockey-Fan begeistern. Meckern kann man nur im Detail: Die NHL-Daten sind zwar sehr aktuell, doch leider werden die Scorer-Erfolge der einzelnen Spieler nicht gespeichert. Davon abgesehen: Ein Sportspiel-Meisterwerk!



HERSTELLER	VIRGIN
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	VIRGIN
GRAFIK	80 %
SOUND	67 %
SPIELSPASS	87%

Sieht gut aus und spielt sich klasse: Eishockey-Simulation, die jeder Mannschaftssport-Fan haben muß.

Andere Versionen
Eine Playstation-Umsetzung erscheint im Oktober.

Entwickler (Saturn): Krisalis, GB

Space Hulk

SATURN

Nach 3DO und Playstation ziehen auch Saturn-Besitzer in die Alien-Kriege: Als Rekrut des Eliteordens der "Blood Angels" beginnt Ihr als einfacher Fußsoldat in einem erfahrenen Team. Per Digi-Funk und Automapping befehligt Euch ein pflichtbewußter Vorgesetzter, Ihr schleicht durch die düsteren Alienschächte, stets auf der Hut vor einem gemeinen Hinterhalt. Wer sich in den gefährlichen Einsätzen in von Genestalker besetzten Raumschiffen bewährt, steigt zum Offizier und Commander auf und darf dann Sprengsätze legen, Nachschubwege versiegeln und schließlich selbst eine Einheit befehligen und Einsätze planen.

Veteranen stürzen sich auf die historischen Missionen der Brettspielvorlage und der PC-Version: In diesen frei anwählbaren Einsätzen habt Ihr von Anfang an das Kommando über eine Einheit und dürft in die Rüstung jedes Soldaten klicken. *oe*

ab 16 Jahren

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	74 %
SOUND	71 %
SPIELSPASS	71 %

Futuristische 3D-Schlacht mit taktischem Einschlag, einfacher Benutzerführung und stimmungsvollem Digi-Funkkontakt.

Nur ein optischer Aspekt unterscheidet Playstation- und Saturn-Version: Der Miniradar weist Euch auf dem Saturn mit einem klobigen Pfeil die Marschrichtung, Playstation-Besitzer werden mit einer dünnen Linie verwöhnt, die keine Gegner verschluckt.




Genestealker, mach dich vom Acker: Im Nahkampf nützt Ihr Stromschläge, um die Aliens zu plätten.

AUFFRISIERT • Die Saturn-Marines gehen den Kampf deutlich flotter an als Ihre Playstation-Kollegen: Einst lange Märsche werden zu einem kurzen Dauerlauf, dafür geht's bei Schießereien einen Tick hektischer zu. An der vorbildlichen Benutzerführung und Steuerung hat sich ebensowenig geändert wie an den umfangreichen und schweren Missionen und dem nervösen Digi-Funkverkehr. Auch die pixelfreie Polygonumgebung blieb erhalten. Wer wählen kann, kauft nicht die Playstation-, sondern die flottere Saturn-Version. !

Andere Versionen

Den Test der 3DO-Version findet Ihr in MAN!AC 11/95, den Test der Playstation-Variante in MAN!AC 8/96. Die "Classic Marines"-Missionen gibt es als eigenständiges PC-Spiel.



Vor Jahren als überholt abgeschrieben, feiern Pinball-Maschinen auf Konsolen nun ein glanzvolles Comeback. MAN!AC stellt die besten Konsolenflipper vor und weist Euch den Weg zum Pinball-Zauberer.

Kein Jahr vergeht, ohne daß innovative Ideen und ausgefeilte technische Gimmicks die Pinballs der Spielhallen noch unterhaltsamer macht. Filmlizenzen, interaktive L.E.D.-Displays, aberwitziges Design und Raumklang-Sound lassen die Pinball-Gemeinde anwachsen.

Konsolen-Flipper konzentrierten sich anfangs auf effektgeladene Sprite-Orgien: In ***Dragon's Fury*** für das Mega Drive tummelten sich unheimliche Mönche vor scrollendem Spielfeld, Bonuslevels nutzten die Konsolenfähigkei-

"Digital Pinball" holt mit vier Tischen die Flipper-Faszination in's Wohnzimmer.

"Knight of the Roses": Ein Tisch für Profis in der "Digital Pinball"-Kollektion.

"Virtual Pinball": Flipper-Baukasten ohne Charme. Wichtige Elemente wurden vergessen.

"Psycho Pinball": Witziger, scrollender 2D-Flipper im authentischen Arcade-Stil.

"Sonic Spinball": Ein ideenreicher Pinball-Mix, der unter Ruckel-Scrolling leidet.

PINBALL-GLOSSAR

Die wichtigsten Fachbegriffe in der Pinball-Welt: MAN!AC zählt Grundlagen auf und erläutert, was sie bedeuten.

COMBO: Bei mehrfachem Durchschießen von LANES (bzw. LOOPS) gewährter Bonus.

DEAD FLIPPER: Spezialtechnik, bei der ein Flipperfinger nicht bewegt wird, um den Ball auf den anderen Finger springen zu lassen.

HOLE: Neben TARGETS die wichtigste Zielart: Loch in der Spielfläche, das z.B. für Boni oder MODE-Starts wichtig ist.

JACKPOT: Punktespeicher, der durch häufiges Treffen von Zielen, in der Regel JETS, erhöht wird ("Rise Jackpot"). Knacken des JACKPOTS ist nur in einem speziellen MODE möglich (meist MULTIBALL).

JET BUMPERS: Runde Abprallziele, meist in Gruppen angeordnet, die bei Treffern in der Regel den Jackpot erhöhen. Bei "Super-Jets" gelten dramatisch erhöhte Punktzahlen für diese Ziele.

KICKBACK: An einem OUTLANE angebrachter Kick, der den Ball wieder in's Feld zurückschießt. Funktioniert pro Ball nur einmal, außer ein Super-KICKBACK ist aktiviert: Dieser kann beliebig oft benutzt werden.

LANE: Kugellaufbahn auf der Spielfläche. Führt entweder in ein HOLE oder ist als Rundlauf ausgelegt (dann auch LOOP genannt). Mehrere hintereinander durchlaufene LOOPS ergeben COMBOS.

ten. Hersteller Technosoft veröffentlichte eine Serie von Nachziehern (***Jaki Crush***, ***Fantastic Pinball***), die allesamt im Fantasy-Genre angesiedelt wurden, die Klasse des Vorbilds jedoch nicht erreichten. Auf dem Mega Drive erschienen 1993 Electronic Arts' ***Virtual Pinball*** (ein umfangreicher Flipper-Baukasten ohne Charme) und der schwache "Crüeball", der mit "Möetley Crüe"-Musik aufgemotzt wurde. Sega's Maskottchen debütierte in ***Sonic Spinball*** im Flippergenre: Ein umfangreicher Mix aus Flipper- und Jump'n'Run-Action, der unter starkem Ruckel-Scrolling leidet, aber durchaus unterhaltsam ist.

Die Erfolg der Ideen aus der Spielhalle ließ Konsolenentwickler aufhorchen: Software-Hersteller setzten von nun an verstärkt auf authentisches Tisch-Design ohne die bis dahin üblichen Videospiel-FX. Die japanische Kaze-Produktion ***Super Pinball*** ("Behind the Mask") machte den Anfang. Drei grafisch hervorragend präsentierte Tische simulierten den typischen 80er-Jahre-Flipper, er war überschaubar, besaß keine Rampen und untergeordneten Sound. Lediglich die L.E.D.-Einblendungen wurden von aktuellen Originalen übernommen. Spielablauf und Ballphysik entsprachen verblüffend genau vergleichbaren Vorbildern – diesen Klassiker sollte sich jeder Flipper-Fan zulegen.

Für das Mega Drive erschien 1994 das englische ***Psycho Pinball***. Eng an Spielhallen-Originale angelehnt und mit schmucken Animationen bestückt, war der Titel zwar kurzweilig, aber nicht überzeugend: Die genre-untypischen Bonusspiele verwirrten Fans, scrollende 2D-Darstellung bot nur wenig Übersicht. Dafür traf der zweite Streich des "Super Pinball"-Herstellers Kaze ins Schwarze: Die vier ***Digital Pinball***-Tische könnten ebenso in der Spelunke nebenan stehen, der bombastische Rock-Soundtrack übertrifft das spielerische Niveau noch, und die Themen der Tische sind äußerst liebevoll ausgearbeitet. Die Dauer-Action reizt immer neu, den High-Score zu schlagen. Die Freude über diesen Top-Titel war noch nicht verklungen, da erschien mit ***Extreme Pinball*** eine der schwächsten Produktionen, die schnell vergessen werden sollte. Mit "True Pinball" wurden Fans mit einer echten Qualitätsproduktion versorgt. Mit 2D bzw. 3D-Wahlmöglichkeit, vier Tischen und unterhaltsamen, wenngleich wenig dynamischem Spielablauf blieb ***True Pinball*** ein empfehlenswerter Titel. Erst in der letzten Ausgabe stellte MAN!AC Euch ***Pro Pinball*** - The Web" vor. Der einzelne Tisch strotzt nur so vor Einschußmöglichkeiten und Modes. Leider dämpfen emotionslose Sprachausgabe und ideenloser Sound den Spaß etwas.

Die Möglichkeiten, zuhause zum "Pinball Wizard" zu werden, sind also vielfältig. Wer auf den Geschmack gekommen ist, dem seien die neuen Arcade-Maschinen "Theatre of Magic" (vielseitiger, einsteigerfreundlicher Flipper) und der witzige "Attack from Mars" empfohlen. *cb*

"Extreme Pinball": Abschreckendes Beispiel für ein fades Gebolze statt Action.

Ein Tisch, der's in sich hat: Einige "Pro Pinball"-Geheimnisse findet man erst nach Stunden.

"True Pinball": Solide Arcade-Action, ohne überraschende Gags inszeniert.

EINE AUSWAHL VON VIDEO-FLIPPERN DER LETZTEN JAHRE

Titel	Hersteller	Ansicht/Video-FX	System	Jahr	Spielspaß
Devil Crush [1], Dragon's Fury	Technosoft	2D/Ja	PC-Engine, Mega Drive	1989,1990	★★★★
Jaki Crush [1]	Technosoft	2D/Ja	SNES	1991	★★★
Crüeball	Electronic Arts	2D/Nein	Mega Drive	1993	★
Virtual Pinball	Electronic Arts	2D/Nein	Mega Drive	1993	★★
Sonic Spinball	Sega	2D/Ja	Mega Drive	1993	★★★
Psycho Pinball	Codemasters	2D/Ja	Mega Drive	1994	★★★
Pinball Dreams	Gametek	2D/Nein	SNES	1994	★★★
Super Pinball	Kaze/Meldac	3D/Nein	SNES	1994	★★★★
Pinball Fantasies	Gametek	2D/Nein	Jaguar/SNES	1995	★★★
Fantastic Pinball [1]	Technosoft	2D/Ja	PS	1995	★★★
Ruiner Pinball	Atari	2D/Ja	Jaguar	1995	★★
Digital Pinball	Kaze	3D/Nein	Saturn	1995	★★★★★
Extreme Pinball	Electronic Arts	2D/Nein	PS	1996	★★
True Pinball	Ocean	2D und 3D/Nein	PS/Saturn	1996	★★★★
Pro Pinball – The Web	Empire	3D/Nein	PS/Saturn	1996	★★★★

Anmerkungen:
[1] nur als Import erhältlich
PS: Playstation
2D: Ansicht von oben, Tisch scrollt mit der Kugel mit;
3D: Gesamtansicht wie bei Automaten-Flippern

LANE BONUS: Am Kugeleinlauf (LANE ENTRY: Position, an der die Kugel nach dem Abschuß in's Feld rollt) befinden sich drei oder vier LANES mit Lichtern, die beim kompletten Erleuchten den Bonus-Multiplikator erhöhen. Mit den Flipperfingern können die aktiven Lichter durchgeschaltet werden.

LOCK: Bei aktiviertem LOCK wird die Kugel im Ziel einbehalten. Nach dem zweiten erfolgreichen LOCK wird in der Regel ein MULTIBALL-Ziel erleuchtet. Bei einem Treffer darauf startet das MULTIBALL.

MODE BZW. ROUND: Aktionsmodi, in denen sich Punktzahl, Trefferflächen und Ball-Anzahl gemäß einer Aufgabe ändern (Beispiel: Alle LANES und RAMPS zählen für 20 Sekunden mit jeweils einer Million). Hauptziel beim Pinball ist es, gezielt MODES zu starten und in diesen zu punkten.

MULTIBALL: Eine Jackpotchance, bei der mehrere Bälle im Spiel zu halten sind. Ist nur noch ein Ball im Spiel, endet dieser MODE und die Jackpot-Chance erlischt. Neuere Flipper erlauben durch ein spezielles TARGET den MULTIBALL-Restart.

OUTHOLE BZW. OUTLANE: Kugelauslauf in der Mitte bzw. seitlich des Spielfelds. Meist ist der linke OUTLANE durch einmaligen KICKBACK geschützt.

RAMP: Von der Spielfläche erhöhter Kugellauf (meist mit Metallgleisen), der entweder wie ein LANE konzipiert ist oder der Kugelrückführung zu den Flipperfingern dient.

SPOT-TARGET (AUCH DROP-TARGET): In der Regel nebeneinander angeordnete Zielflächen, die durch Treffer erleuchtet bzw. bei Fallzielen versenkt werden.

Der Computer- und Videospiele



Praktisch: Welches Spiel kommt heute in den Handel? Surft zu "out now" und Ihr wisst, was in Deutschland abgeht.

Blitzschnell: Direkter Internetzugang durch Eunet garantiert maximale Übertragungsraten - Spieleinfos mit Warp 12!





Kostenlos: Unkomplizierter Zugriff auf PC- & Videospielinfos in 5.000 Dateien!



Aktuell: Brisante Nachrichten und exklusive News aus der Welt der Computer- und Videospiele, aus Technik, Medien & Unterhaltung.

Fast wie in Olympia: Jeder Tag ein neuer Besucher-Rekord. Seit dem historischen Tag im April, als unser M@N!AC-Nachrichtendienst die ersten 200 Hits nach dem Umzug auf "logon" erlebte, tummeln sich immer mehr Videospieler auf unserem Server. Unsere Auswertung zeigte einen kontinuierlichen Anstieg der Hits auf momentan durchschnittlich 7.000 pro Tag! Damit ist M@N!AC eine der bestfrequentierten Websites der Software- und Spieleszene. Der Grund für die Beliebtheit von M@N!AC: Im Gegensatz zu ähnlichen WWW-Diensten steht bei uns nicht Eigenwerbung im Vordergrund, sondern brisante Information, News renommierter Nachrichtendienste, aber auch Tests und Reportagen des Cybermedia-Teams. So sorgte die Vorstellung des Nintendo 64 für Trubel in der Szene, wir verzeichneten über **12.000** Hits an einem einzigen Tag* und kamen anderen Besprechungen um mehrere Wochen zuvor.

Cool Spot

http://web.de

Steil bergauf: Die Benutzerkurve der M@N!AC-Einführungswochen (bis Anfang Juni)

bis zu 12.000 Hits pro Tag!

* Auch andere Daten haben wir ausgewertet, z.B. die Herkunft unserer Besucher: 58% der M@N!AC-Surfer erreichen uns von einer deutschen Domain (.de), 15% kommen aus den USA. Neben diesen unabhängigen Cybernauten nutzen 23% unserer Besucher kommerzielle Online-Dienste zum Ausflug ins WWW, davon machen die T-Online-Benutzer mit 13% die Mehrzahl aus. Der Rest entfällt auf AOL (6%) und Compuserve (4%).

-Dienst im Internet



Brisant:
Messe- und Konferenzberichte aus Europa, den USA und Japan.

.de/maniac



Komplett: Unser Archiv wächst wöchentlich und enthält bereits die Tests **aller** Saturn- und Playstation-Spiele, sowie Hunderte von Cheats und Tips.

Regelmässig:
Updates erscheinen je nach Rubrik täglich, wöchentlich und zweiwöchentlich.





Hautnah:
Interviews mit Programmierern und Spieleproduzenten



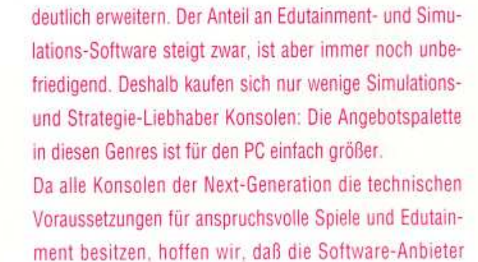
BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MAN!AC LESERBRIEFE • WALLBERGSTR. 10
86415 MERING

Die Render-Bilder auf dieser Seite stammen von Oliver Mähler, der sie uns als "Digital Mail" auf Diskette zuschickte. Der künstlerisch begabte Student ließ dafür den Fachhochschul-Computer Sonderschichten fahren. Wir bedanken uns für die gelungene Artwork und hoffen auf zahlreiche Nachahmer – alle Einsendungen sind willkommen!

PC-Professor

Mit meinen 75 Jahren gehöre ich zu einer Generation, die im Regelfall kein persönliches Interesse mit PC's oder Konsolen verbindet. Dennoch besitzen meine Frau und ich zwei Multimedia-PCs mit Modem, die wir zu entspannender Unterhaltung nutzen. Ich konnte bisher alle PC-Probleme (Aufrüsten, Konfigurieren, Optimieren...) ohne Hilfe lösen. Da mir jedoch die Hardwareanforderungen für das Golfspiel PGA'96 von EA zu hoch waren, habe ich mir eine Playstation mit dem portierten PGA'96 gekauft.
Meine Anregung: Ich glaube, daß man den Konsolenmarkt mit entsprechender Werbung auch für ältere Konsumenten öffnen könnte. Wenn mehr Programme, die Wert auf geruhsame, beschauliche Betätigung legen, für Konsolen umgesetzt werden würden, könnte man neue Käuferkreise erschließen. Ich denke dabei an Edutainment, Simulation und Strategie. Die technische Leistung der Geräte und die einfache Bedienung bieten sich dafür an. Ich glaube, daß die in MAN!AC veröffentlichten Briefe auch von Programmierern und Softwarefirmen gelesen werden und hoffe auf deren Beachtung. Prof. Dr.-Ing. Heinrich Siepmann

Obwohl Software-Hersteller bereits erfolgreiche PC-Spiele umsetzen, wird der Konsolenmarkt noch immer als Markt mit junger Käuferschicht angesehen. Das Durchschnittsalter ist mit der 32-Bit-Wende zwar angestiegen, doch gezieltes Marketing würde die Zielgruppe zweifellos deutlich erweitern. Der Anteil an Edutainment- und Simulations-Software steigt zwar, ist aber immer noch unbefriedigend. Deshalb kaufen sich nur wenige Simulations- und Strategie-Liebhaber Konsolen: Die Angebotspalette in diesen Genres ist für den PC einfach größer.



Da alle Konsolen der Next-Generation die technischen Voraussetzungen für anspruchsvolle Spiele und Edutainment besitzen, hoffen wir, daß die Software-Anbieter demnächst entsprechende Titel veröffentlichen.

32-Bit-Kritik

Zuerst mal ein dickes Lob. Eure Zeitschrift ist einfach genial. Mit dem "32-Bit Abgründe" Bericht in MAN!AC 7/96 muß ich Euch besonders loben. Ihr seid die Ersten, die die 32-Bit-Generation in dieser Form kritisiert und Ihr habt damit vollkommen recht. Macht weiter so, und werdet nicht so spießig wie die Konkurrenz (keine Spielspaß-Wertung wegen Gewaltszenen etc.). Daniel Meyer, Hamburg

Einen Test mit Meinungen und Spielbeschreibung zu bringen, dann aber auf eine Spielspaßwertung zu verzichten, ist nicht "spießig", sondern inkonsequent: Wir geben Kaufberatung für nicht indizierte Titel und sind keine selbsternannten Moralapostel.

Treue

Der E3-Bericht war der beste Messe-Artikel seit es Videospiele gibt, vor allem der Artikel über das Nintendo 64 hat mir sehr gut gefallen. Die Bilder zu Sega's "Nights" haben mich aber fast vom Hocker gehauen.
Ich selbst bin treuer Nintendo-Fan. Ich würde noch Jahre auf das neue System warten, anstatt zu Sega bzw. Sony überzulaufen. Nur: Wieso sieht eigentlich "Nights" so viel besser aus als "Mario 64"? Bei der Power, die Nintendo verspricht, sollte es doch möglich sein, bessere Grafik zu erzeugen. Und warum baut Nintendo das angekündigte 64DD-Laufwerk nicht gleich in die Konsole mit ein? Statt dessen setzt man auf die überholte Modultechnik. Meine letzte Frage bezieht sich auf Nintendo's "Atlantis". Wißt Ihr, wann es erscheint? Michael Ofner, Ebikon, Schweiz

Oliver Mähler, Duisburg



Die Leistungsfähigkeit des N64 kommt auf Standbildern kaum rüber und entfaltet sich erst in der Animation: Während "Nights" unter vorgegebenen Flugrouten, sichtbarem Grafikaufbau ("Pop Up") und Polygonfehlern leidet, ist die völlig frei erkundbare Mario-Welt absolut flüssig und (fast) fehlerfrei. Die technische Brillanz des Titels wird bisher nicht ansatzweise von 32-Bit-Produkten erreicht. Daß das 64DD nicht in die Konsole integriert wurde, liegt an der noch nicht abgeschlossenen Entwicklung (die die Einführung dann noch weiter verzögert hätte) und dem zu hohen Endpreis für die Grundkonsole. Kann Nintendo den Cartridge-Preis erträglich gestalten, lebt der N64-User in der Übergangszeit ganz gut. Das Farb-Handheld-Projekt "Atlantis" wurde von Nintendo auf Eis gelegt.

Verärgerung

Gratuliere zum gelungenen E3-Bericht. Der war nämlich noch 'ne ganze Ecke informativer und vor allem anschaulicher als das lieblos heruntergespulte Info-Gewurschtel der Konkurrenz – vom grandiosen Layout ganz zu schweigen.
Ein anderes Thema: Kann mir jemand erklären, warum die BPS ein Spiel indiziert, das um ein Vielfaches harmloser ist als eine Folge "Power Rangers" und obendrein ungleich intelligenter? Gemeint ist ein 16-Bit-Action-Adventure der Bitmap Brothers, das letztes Jahr von Spectrum Holobyte/Microprose verkauft wurde. Jugendschützer werden einwerfen, daß es in diesem Spiel darum geht, Sprites aktiv zu "töten", während man in Filmen nur passiver Zuschauer ist. Als ob ein Unterschied zwischen gespielter passiver Gewalt oder gespielter aktiver Gewalt existiert. Der einzige tatsächlich vorhandene Unterschied ist der zwischen gespielter


Oliver Mähler, Duisburg

ANTWORTEN KURZ NOTIERT:

✏ Zur Erinnerung nochmal ein wichtiger Hinweis: Wir können weder telefonisch noch schriftlich Lösungshilfen und Spieletips geben. Auch frankierte Rückumschläge ändern daran nichts. Wendet Euch bitte an die Hotlines der zuständigen Hersteller.

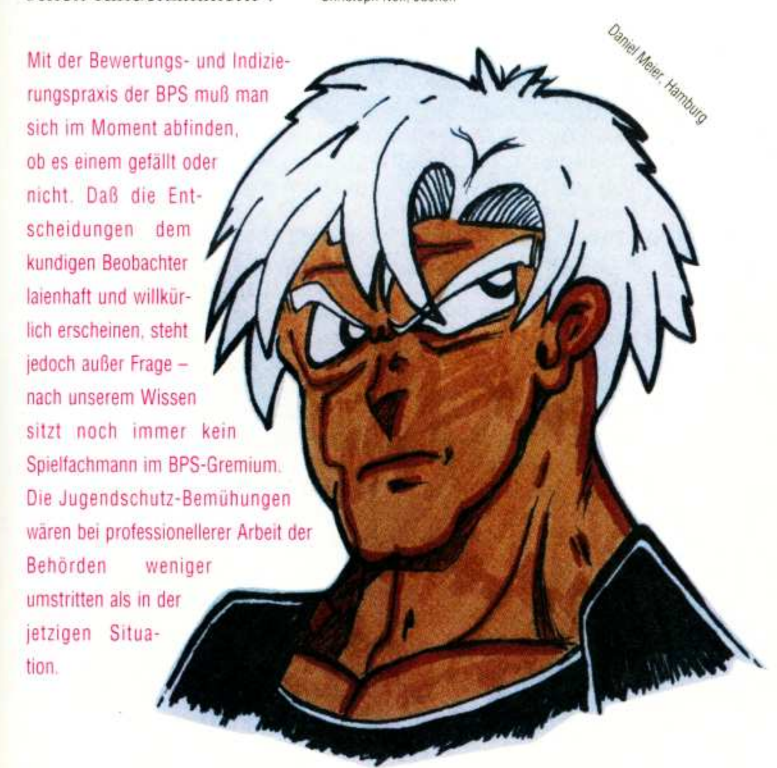
✏ Nach wie vor verkauft sich die Playstation in den USA und Europa besser als der Saturn. Nach der jüngsten Preissenkung feiert Sony USA nach eigener Aussage "Weihnachten im Juli". In Japan liegt dagegen seit einigen Monaten der Saturn vorne.

✏ Eine Komplettübersicht über alle getesteten Spiele, Previews und Reportagen findet Ihr jeweils in der ersten Ausgabe (z.B. 1/96) eines jeden Jahrgangs.

✏ Mario-Jünger stimmen schon mal Freudengesänge an: Neuesten Gerüchten zufolge arbeitet Square an Super Mario RPG 2 für das Nintendo 64. Ob sich da eine Entspannung der heiklen Situation zwischen Nintendo und Square anbahnt?

✏ Der Redaktions-Rekord bei "Mario 64" liegt bei 120 gesammelten Sternen. Neue Rekorde werden entgegengenommen.

und wirklicher Gewalt – und wer den nicht kennt, ist in meinen Augen ein verklemmter Tropf.
Verblüffend ist auch, daß sich momentan einfach jeder über die in meinen Augen nicht vertretbare Vorgehensweise der Medienwächter totschweigt, obwohl von Seiten der Staatsanwälte die Redaktionen plötzlich Berichte und Anzeigen schwärzen mußten und mundtot gemacht werden. Ich für meinen Teil habe jedenfalls die Schnauze voll von den Endlos-Indizierungen der BPS und Medienhetze Marke "Das spielen die Kids: Porno- und Nazi-Software in deutschen Kinderzimmern". Christoph Noll, Jüchen



Mit der Bewertungs- und Indizierungspraxis der BPS muß man sich im Moment abfinden, ob es einem gefällt oder nicht. Daß die Entscheidungen dem kundigen Beobachter laienhaft und willkürlich erscheinen, steht jedoch außer Frage – nach unserem Wissen sitzt noch immer kein Spielfachmann im BPS-Gremium. Die Jugendschutz-Bemühungen wären bei professionellerer Arbeit der Behörden weniger umstritten als in der jetzigen Situation.

IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi), gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Robert Bannert (rb), Christian Blendl (cb, freier Mitarbeiter), Tobias Hartlehnert (th), Oliver Ehrle (oe, freier Mitarbeiter), Andreas Knauf (ak)
Autoren: Heinrich Lenhardt (hl), Michael Kim (kim), Michael Paul (pa)

Die Redaktion erreichen Sie unter
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-47
eMail: ManiacTobi@aol.com / **M@N!AC online:** www.logon.de/maniac

Layout: Andrea Danzer, Robert Bannert, Christian Blendl, Oliver Ehrle, Winnie Forster, Martin Gaksch, Tobias Hartlehnert, Andreas Knauf
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Destruction Derby 2", © Psygnosis
Illustrationen: Roger Horvath
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen
Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-12
(nur gewerbliche Anzeigen, **keine Kleinanzeigen**) Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky Telefon (0 40) 52 37 196
Telefax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM
Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG, Postfach 1123, 85366 Eching, Telefon 089/319006-0
Lithographie: Typework GmbH, Bgm.-Wegele-Straße 6, 86167 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf/Salzburg

Anschrift des Verlages: **Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH**
Wallbergstraße 10
86415 Mering
Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf
Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

ZU SC
FÜR NINTENDO?

Trubel auf dem 3D-Markt: Während sich Nintendo mit 64-Bit-Hardware nähert, rüsten die PC-Hersteller mit 3D-Beschleunigern nach. Was bringen die Turbo-Karten?





Tausende von schattierten Polygonen, MIP-Mapping und Anti-Aliasing, das alles ruckfrei mit 30 Bildern pro Sekunde und ganz ohne Textur-Verzerrungen – von solch einem 3D-Luxus können PC-Spieler bislang nur träumen. Damit die Computer-Spieler nicht zu Konsolen-Käufern werden, versprechen Hardware-Anbieter Beschleunigerkarten, die dem PC gehörig Beine machen.



Als Herzstück der 3D-Beschleunigerkarten sollen Spezial-Chips (Bild: Vérité) dem PC Beine machen.

Doch die junge Geschichte der 3D-Karten begann mit einer herben Enttäuschung: Als Creative Labs, renommierter Hersteller von Grafik- und Audio-Karten, seinen „3D Blaster" vorstellte, reagierten die Branchen-Insider mit einem Gähnen. Speziell auf diese Hardware zugeschnittene Spiele wie Bullfrogs „Hi-Octane" werden mit dem 3D-Blaster zwar schneller, versprochene 3D-Features (z.B. Mip-Mapping) bekommt der Benutzer aber nicht zu sehen. Creative Labs beeilt sich, auf den Nachfolger zu verweisen: Der angekündigte PCI-3D-Blaster ist statt mit Glint-Prozessor mit einem Vérité-Chip ausgestattet, der auch auf Karten einiger Mitbewerber steckt und von





Mit Erscheinen der 1.0-Version setzt „Quake", der langerwartete Nachfolger eines in Deutschland indizierten PC-Bestsellers, den neuen 3D-Maßstab im PC-Bereich. Mit der Aussage der Entwickler ID, eine verbesserte „Quake"-Variante speziell für die Vérité-Technologie bzw. für die darauf basierenden 3D-Karten zu entwickeln, hat Rendition einen PR-Erfolg bei der Schlacht um 3D-Kunden gewonnen. Laut IDs John Carmak wird die Vérité zur primären Plattform für „Quake" und u.a. perspektivisch korrektes bilineares Texture Mapping der Echtzeit-Dungeons ermöglichen. Nach dem ID-Versprechen fiel auch bei der Sony-Tochter Psygnosis die Entscheidung für Vérité. Psygnosis arbeitet an beschleunigten Umsetzungen von „Wipeout 2097" und „Formel 1". Mit der Aussicht auf „Quake", „Descent 2" und den Psygnosis-Produkten hat Rendition glänzende Aussichten auf die Marktführung im 3D-Kartenbereich. Der Preis für eine Vérité-bestückte Beschleunigerkarte wird bei rund 250 US-Dollar liegen.

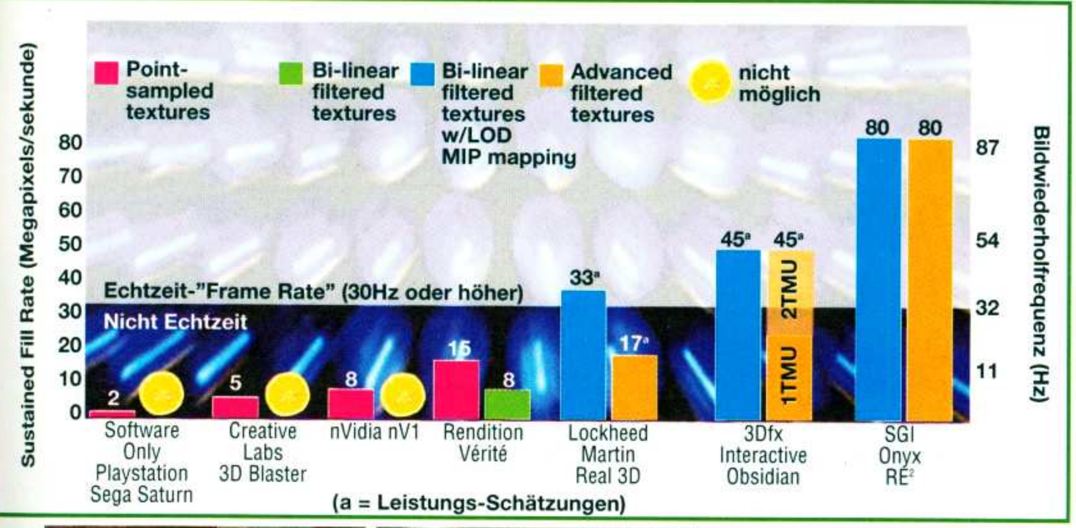
3D-CHIP & KARTEN IM ÜBERBLICK

Hersteller	Produkt	Chip	RAM [1]	Stand-alone? [2]	Preis	Geplante Spiele
ATI	3D Xpression	Rage	2 (EDO DRAM)	ja	219 $	10 (WipeOut 2097, VR Soccer, Havoc)
Creative Labs	3D Blaster VLB	Glint	2 (DRAM + VRAM) [3]	nein	350 $	30 (Toshinden, Descent 2, NASCAR, Magic Carpet)
Creative Labs	3D Blaster PCI	Vérité	n.b.	n.b.	n.b.	25 (Quake, Descent 2, Formula 1, Indy Car 2, Dark Forces 2, NASCAR)
Diamond	Edge 2000	Nvidia	1 oder 2 (EDO DRAM) [3]	ja	100 bis 130 $	20 (Toshinden, Daytona, Descent 2, Destruction Derby, Indy Car 2, Jet Fighter 3, Virtua Cop, NASCAR)
Diamond	Edge 3000	Nvidia	2 oder 4 (VRAM) [3]	ja	200 bis 300 $	20 (Toshinden, Daytona, Descent 2, Destruction Derby, Indy Car 2, Jet Fighter 3, Virtua Cop, NASCAR)
Diamond	Stealth 2000	Virge	2 (EDO DRAM)	ja	200 $	25 (Alien Trilogy, Descent 2, Destruction Derby, Tomb Raiders)
Elsa	Victory 3D	Virge	2 (EDO DRAM) [3]	ja	250 $	25 (Alien Trilogy, Descent 2, Destruction Derby, Tomb Raiders)
Hercules	Terminator 64	Virge	2 (EDO DRAM) [3]	ja	219 $	25 (Alien Trilogy, Descent 2, Destruction Derby, Tomb Raiders)
Jazz	3D Magic	Nvidia	1 oder 2 (EDO DRAM oder VRAM) [3]	ja	280 bis 520 $	20 (Toshinden, Daytona, Descent 2, Destruction Derby, Indy Car 2, Jet Fighter 3, Virtua Cop, NASCAR)
Matrox	Millenium	MGA-2064W	2 (VRAM) [3]	ja	300 bis 450 $	n.b.
Number Nine	9FX Reality	Vérité	2 (EDO DRAM) [3]	ja	200 $	25 (Quake, Descent 2, Formula 1, Indy Car 2, Dark Forces 2, NASCAR)
Orchid	Video 3D	Virge	2 (EDO DRAM) [3]	ja	200 $	25 (Alien Trilogy, Descent 2, Destruction Derby, Tomb Raiders)
Paradise	Tasmania 3D	Yamaha	2 (DRAM)	nein	250 $	n.b.



[1] in MByte
[2] falls „ja": dieses Produkt dient gleichzeitig als VGA-Karte, falls „nein": benötigt eine zusätzliche VGA-Karte
[3] erweiterbar

DIE PC-3D-BESCHLEUNIGER KOMMEN!



Um die Überlegenheit der eigenen Technologie herauszuheben, überbieten sich die Hardware-Firmen mit Benchmarks und Zahlenspielereien. Diese Grafik zeigt die Texture-Mapping-Qualitäten des 3Dfx-Chips im Vergleich zu Spielkonsolen (ganz links), Konkurrenz-Beschleunigern und High-End-Workstations (SGI Reality Engine 2, ganz rechts).

Beim Heranzoomen werden Wände und Gitter zu Riesenpixeln (linkes Bild). Das „Mip-Mapping"(rechtes Bild) beseitigt diesen Aliasing-Effekt durch Interpolation (z.B. auf dem Nintendo 64).

Microsoft als Benchmark-Karte für Direct-3D ausgewählt wurde.

Hinter dem Vorreiter Creative Labs lauern bereits zwei Dutzend andere Chip- und Karten-Hersteller, die mit 3D-Beschleunigern um Kundschaft buhlen. Doch wer eine Karte verkaufen möchte, muß erst die Spieleindustrie überzeugen, Titel speziell auf die eigene Technik anzupassen. Der Konsolen-Grundsatz „Software verkauft Hardware" gilt auch hier. So tobt eine gewaltige Schlacht um den PC-3D-Sektor: Während Chip- und Kartenhersteller ihre technischen Vorzüge preisen, wird gleichzeitig die Industrie bearbeitet. Sobald sich ein renommierter Hersteller für die Unterstützung einer bestimmten 3D-Karte entscheidet, wird die Neuigkeit in Fachpresse und Internet verbreitet: „Toshinden" kommt für den 3D-Blaster, ein beschleunigtes „Quake" für den Vérité-Chip von Rendition. Auch die Unterstützung der großen PC-Bauer ist für die Chip-Hersteller von Bedeutung: So empfehlen NEC und Sony den 3D-Chip „Rage" von ATI, während der Kartenhersteller S3 mit Compaq kooperiert. Vérité, Virge oder Rage? Da die verschiedenen 3D-Technologien untereinander nicht kompatibel sind, müssen Spiele speziell angepaßt (sprich: programmiert) werden. Der Kunde ist verunsichert. Mit welcher 3D-Karte fährt er in Zukunft richtig?

Kein Insider weiß, ob Technik, Vertriebs-Power oder Software-Support letztendlich den Sieger im Kampf der Beschleuniger ermittelt. Als fähigste 3D-Karte gilt momentan die Diamond Edge 3000, die auf dem Nvidia-Chip basiert und für knapp 600 Mark auch als 16-Bit-Audio-Karte dient. Konkurrent S3 nimmt wiederum für sich in Anspruch, der kommerziell erfolgreichste Entwickler zu sein: Laut Neal Marguiles von S3 hat seine Firma bereits über eine Million Beschleuniger-Chips vom Typ Virge verkauft, die in Karten und PCs von Compaq, Dell und Packard Bell den Markt überschwemmen.

Die nächste Generation von 3D-Beschleunigern steht bereits in den Startlöchern: So setzt NEC auf die eigene „PowerVR"-Technologie, die von VideoLogic und Compaq unterstützt werden soll (siehe MAN!AC 8/96). Bezieht man das Wirrwarr unterschiedlicher 3D-"Application Programming Interfaces" (API) in die 3D-Überlegungen mitein (jede API benötigt einen maßgeschneiderten Treiber für jede einzelne Grafikkarte), ist man froh, wenn man eine Playstation besitzt oder eisern auf das Nintendo 64 spart. 3D-Beschleuniger, APIs und angepaßte Spiele besitzen eine große Zukunft – doch bevor diese anbricht, erwartet den PC-Käufer das totale Chaos. Wartet lieber mit dem Kauf einer Beschleuniger-Karte bis sich in einem Jahr der 3D-Nebel gelegt hat. *wi*



Verzerrte Texturen ärgern den PC-Besitzer – ebenso wie die Saturn- und Playstation-Gemeinde.



Mit „Perspective Correct Texture Mapping" lösen einige 3D-Beschleuniger und das Nintendo 64 das Problem. (Abbildungen: Rendition)

3D-FEATURES IM VERGLEICH

	Saturn, Playstation	Nintendo 64	NVidia NV1	Rendition Vérité S3 Virge	3D Blaster	Vodoo 3Dfx	Lockheed-Martin Real 3D
Alpha Blending	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔
Z-Buffering		✔		✔	✔	✔	✔
Perspective Correction		✔		✔		✔	✔
Point Sampling	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔
MIP Mapping		✔		✔		✔	✔
Advanced Texture Mapping 1		N.B.				✔	✔

1 Advanced Filtering, Texture Composition, animierte Texturen, Texture Morphing u.a.



Das professionelle Gesicht des Techno: Labels wie R&S erfreuen den Fan mit Datenbänken, Sampels und ausführlichen Künstlerbiographien (rechts).



Der vernetzte DJ: Neben Firmen und Magazinen präsentieren sich auch die Profis und Amateure hinter den Plattentellern, diskutieren ihre Musik und geben Euch Hintergrundinfos und Anspieltips.

Rave'n'Surf

Vom Acid-House zum Gabba-Techno – die rasende Entwicklung der elektronischen Tanzmusik verläuft nahezu parallel zur Ausbreitung des World Wide Web.

Mit den verzerrten Bass-Tönen des "Roland 303"-Synthesizers muckte Mitte der 80er Jahre das größte musikalische Phänomen seit Rock´n Roll und Punk-Nachzügler in den amerikanischen Nacht-Clubs auf. Läßt man die Computer-Musik von Walter Carlos und der deutschen Roboter-Band Kraftwerk, den Ambient-Pionier Brian Eno, die Filmmusiken von John Carpenter und die kurzlebige EBM mal außer acht, begann die Dancefloor-Revolution mit "Acid", sample-verliebter Tanzmusik mit ständig steigender Beats-per-minute-Rate. Acid schwappte Ende der 80er Jahre aus den Clubs von Chicago nach England und erreichte wenig später Kontinentaleuropa. Hier wurde das musikalische Prinzip modifiziert und erweitert, bis die unzähligen, teils regional begrenzten Stilrichtungen der House- und Techno-Musik schließlich nur noch von den Club-Profis auseinandergehalten werden konnten.

Im Vergleich zu den genannten Elektronik-Pionieren ist Acid, House und Techno Körpermusik, die erst im verschwitzen, Nebelverhangenen Dancefloor-Getümmel ihre Wirkung entfaltet. Zu Hause dienen Techno und Ambient bestenfalls zur abendlichen Einstimmung oder zum sanften Chill-Out.

Das World Wide Web und die Techno-Musik sind zwei Phänomene der gleichen Generation, die sich dennoch kaum überschneiden. Zumindest ist die Techno-Gemeinde mit Jungle-, House- und Hardcore-Pages im Web ganz gut vertreten. Amerikanische, australische und europäische DJ stellen sich und ihre Musik auf Privatseiten vor, Labels und Händler breiten ihre Kataloge in Form von Texten, Bildern und eMail-Bestellformularen aus.

Professionell, aber auch super-kommerziell: Hinter den stilvollen Pages von "www.Techno.de" steckt die deutsche Rave- und Technoszene, Labels, Sponsoren und Hausgazette "Frontpage".

Wer sich für Ursprung und Geschichte der Musik interessiert und Unterscheidungsmerkmale zwischen den Stilen sucht, wird unter "www.breaks.com" fündig: Die Privat-Website diskutiert elektronische Tanzmusik anhand von historischen Beiträgen, Interviews mit Rave-Pionieren und spickt seine Seiten mit Links zu weiterführenden Texten, Bildern und Sound-Samples. Das ist zwar multimedial gedacht, überlastet aber das Web einwenig: Auf den Download eines kurzen Techno-Tracks müßt Ihr je nach Konfiguration und Tageszeit fünf bis 50 Minuten warten. Trotzdem (und selbst im gegenwärtigen "Under-Construction"-Zustand) gelingt "breaks" eine seriöse Darstellung der verwirrend vielfältigen Szene.

Einige der professionellsten Seiten stammen aus Deutschland. Daß hinter der klaren und sachlichen Aufmachung von "www.techno.de", der angegliederten Frontpage-Homepage



und den Seiten von Mayday, Tresor und den bayrischen Partysanen der kühle Kommerz lauert, wird den deutschen Raver wohl nicht stören. Wie in den amerikanischen und englischen Pages, kann er hier in Künstlerbiographien schmökern und Tonträger ordern, Events buchen (z.B. via "www.music.city.de/basstours") und sich über regionale Ereignisse in den Bundesländern informieren. Einige Dutzend deutschsprachige Techno-Sites existieren bereits, wöchentlich entstehen neue: Den Events auf den Straßen Berlins, Frankfurts und Münchens, im Omen, Ultraschall und E-Werk steht die Web-Präsentation der deutschen Techno-Szene nicht nach. *wi*



Aus der Szene nicht wegzudenken. Während der Berliner "Tresor"-Club pausiert, wird über das WWW Nostalgie zelebriert (links). Die Online-Ausgabe des Raver-Magazins "Frontpage" stellt ihre deutschsprachigen Reportagen und Plattenkritiken ins Netz.



Nicht alle Web-Benutzer lieben Techno Die Hate-Page (www.kiss.uni-lj.si/~k4fe0104/ravehate) mokiert sich u.a. über die skurrile Bekleidung der Raver.

PC-PROFIS GESUCHT!

Du liebst Deinen PC mehr als Deine Freundin,
schläfst zwischen ISDN-Modem und Force-Feedback-Joystick
und willst Dein Hobby endlich zum Beruf machen?
Wenn's um Chips & Software geht, kennst Du kein zurück mehr,
Du bist belastbar, zuverlässig
und scheust auch vor PC-Überstunden nicht zurück?
Dann würden wir Dich gerne kennenlernen
und Dich vor Ort auf Deine Tauglichkeit prüfen.
Denn für Konzeption und monatliche Redaktion
eines neuen Zeitschriften-Objekts suchen wir

REDAKTEUR(IN)

ZUR FESTEN ANSTELLUNG

Eine spannende Schreibe und einen unbestechlichen Blick für Trends
und Veränderungen auf dem hektischen PC- und Spielemarkt sind ebenso
Voraussetzung wie jahrelange Spielerfahrung und Know-How im Umgang
mit Modem, Internet und kommerziellen Online-Diensten.

Sind wir von Dir ebenso begeistert wie Du von uns, gehörst Du bald
zum Gründungsteam eines Fachmagazins, das die PC-Szene revolutionieren
wird. Du testest Software, betreust Rubriken und Autoren. Regelmäßige
Messen- und Firmenbesuche in Deutschland, dem europäischen
Umland und den USA gehören ebenso in Dein Aufgabengebiet wie Kontakt-
pflege mit Entwicklern, Herstellern und Vertrieben via Telefon, Fax
und eMail. Gute Englischkenntnisse, hundertprozentige Zuverlässigkeit
und sicheres Auftreten setzen wir voraus.
Eine abgeschlossene Ausbildung in den Bereichen Informatik, Marketing
oder Kommunikationswissenschaften ist von Vorteil, jedoch kein Muß.

Schickt Eure Bewerbungsunterlagen (tabellarischer Lebenslauf,
Zeugnisse, Lichtbild und Probeartikel) an folgende Adresse.
Wir warten ungeduldig auf Eure Briefe!

Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH
PC-Stellenanzeige
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

ANIME-SERIE

Violence Jack: Evil Town



Kaum hat "Mad Bull 34" den Dienst quittiert, startet die nächste Sex & Crime-Serie zur Bildschirm-Schlacht: "Violence Jack" sorgt in drei Episoden für Blutvergießen in der Endzeitstadt Evil Town. Obwohl das Rück-Cover über den Krieg zwischen den drei Sektoren "A", "B" und "C" aufklärt, konnte MAN!AC keine zusammenhängende Story in dem einstündigen 16:9-Gemetzel ausmachen. Vielleicht klären uns die beiden noch ausstehenden Episoden auf: Eine ausführliche Besprechung reichen wir zum Abschluß der Serie nach. Ungeduldige wenden sich an ACOG (Tel. 02626/1320).

ANIME

Ghost in the Shell

Im November letzten Jahres lief "Ghost in the Shell" in den Kinos von Tokyo, jetzt erreicht das Science-fiction-Epos den deutschen Animefan. Während die Firma Manga den Cyberspace-Thriller des "Appleseed"-Schöpfers M. Shirow in England auf die Leinwand brachte, begnügen wir uns mit der englischen, jedoch technisch erstklassigen VHS-Version.

In der völlig computerisierten Zukunft sind die Cyberverbrecher zur größten Bedrohung geworden: Durch biogenetische Schnittstellen sind selbst die Gehirne der Menschen nicht mehr vor Hackern sicher, manche wurden sogar bis auf ihre Seele komplett durch biomechanische Implantate ersetzt. Cybercops surfen durch den Datenhighway auf der Jagd nach lebendigen Daten, menschlicher Geist und Maschine haben sich zu einer neuen Lebensform vereint. Die Erde wurde in Sektoren unterteilt, die von Sicherheitskräften, genannt Shell Squad, bewacht werden. Eliteofficer Kusanagi Motoko ist eine von ihnen, beauftragt mit der Jagd nach dem Datendieb Puppet Master, einer nur noch aus Programmen bestehenden Persönlichkeit, die einem geheimen Wissenschaftsprojekt entsprang. Auf ihrer Jagd durch die Netze und Straßen von Sektor 9 gerät sie zwischen die Fronten politischer Interessen und erkennt schließlich, daß ihr eigener Körper das Ziel des prominenten Daten-Gangsters ist.

"Ghost in the Shell" ist ein phantastisch ausgeklügelter Cyber-Krimi, der durch seine dichte wie bedrückend glaubwürdige Story fasziniert. Bedächtige Kamerafahrten durch die triste Sciene fiction-Großstadt wechseln mit knallharten Schießereien und Technik-Fetischismus. Erst in zweiter Linie besticht der bläulich-kalte Streifen mit atemberaubend mimischen Animationen und eingestreuten Computeranimationen auf der Reise durchs Datennetz. Lichtspiegelungen und flimmernde Monitor-Pixeleffekte krönen das FX-Feuerwerk. "Ghost in the Shell" weiß selbst eiserne Animegegner zu überzeugen. *oe*

Als Datendieb der nächsten Generation hackt sich der Puppet Master bis ins Gehirn seiner Opfer. Diese leben von da an in einer Welt programmierter Fiktion, während der Hacker untertaucht.





Polygram Video /ACOG (02626/1320), 79 Min., englisch, 16:9 Format ab 16 Jahren.



Heavy Artillery: In einer Halle kommt es zum feurigen Showdown und zur Vereinigung von Kusanagi und dem Datendieb Puppet Master.

COMIC

Battle Angel Alita

Der Carlsen-Verlag präsentiert mit Yukito Kishiros 140 Seiten starken S/W-Mangas ein mitreißendes Cyber-Epos um einen weiblichen Kämpfer-Cyborg: Der Maschinen-Doc Ido findet Alitas menschlichen Schädel auf einem Schrottplatz, nach der Reaktivierung ihres Gehirns beklagt das geheimnisvolle Mädchen Gedächtnisverlust. Seine Pläne, die niedliche Schönheit zu umsorgen und in die Rolle einer Ersatz-Tochter zu drängen, muß Ido aufgeben, als Alita ihr Wissen um die tödliche Panzerkunst wiederentdeckt: Das Mädchen läßt sich als Kopfgeldjägerin registrieren und macht sich auf die Jagd nach dem irrsinnigen Hirn-Junkie Makaku. Trotz rasanter Action-Einlagen vernachlässigt Kishiro zu keinem Zeitpunkt den Plot: Alitas Geschichte ist spannend erzählt, Alita sensibel und detailliert präsentiert: Ein kompromißloses Spektakel für Cyberpunk-Fans. rb



Nach ihrem Tod erscheint die Katze Lily wieder im Kontrollraum. Gibt es etwa zwei davon?

ANIME

Lily C.A.T.

Mit "Lily C.A.T." präsentiert das deutsche Label OVA-Films einen Anime mit japanischem Originalsoundtrack und deutschen Untertiteln – angesichts der akustischen Entgleisung des synchronisierten "Firebird" ist dies eine weise Entscheidung.

Im düsteren Technozeitalter anno 2264 gelingt der Menschheit der Sprung zu entfernte Planeten: Statt Warp-Antrieb besitzen die Forschungsschiffe der Zukunft Kälteschlafkammern, die Astronauten



100 Prozent mechanisch: Kusanagis Körper besteht aus biomechanischem High-Tech – nur ihre Seele ist noch authentisch.

Grauenhaft: Geheimnisvolle Raumbakterien verwandeln die Crew in ein abscheuliches Alien.

über Jahrzehnte in eine Kältestarre versetzen und so die Dauer der Reise überbrücken. So ist die dreizehnköpfige Crew des Raumschiffs Saldes unterwegs zu einem neuentdeckten Planeten. Dort sollen Vegetationsproben und atmosphärische Daten gesammelt werden. Doch die Mission wird zur alptraumhaften Reise ins Ungewisse: Nachdem die Crew die Kältekammern verläßt, schlägt ein tödlicher Virus zu und verwandelt einige Forscher in grauenvolle Aliens. Der Komplikationen nicht genug, empfängt die Crew eine schreckliche Nachricht: An Bord befindet sich unter falscher Identität ein gefährlicher Verbrecher, der seiner Strafe durch die Zeitreise entfliehen will. Die Jagd nach dem Halunken beginnt, ebenso der verzweifelte Kampf gegen den außerirdische Virus.

In beklemmender Atmosphäre kombiniert "Lily C.A.T." hektische Alienfights und nervenaufreibende Wettläufe mit der Zeit im Sinne (à la "Alien" und "Dark Side of the Moon") zu einem traditionell kahlen Science-fiction-Thriller. Die durchdachte Story ergänzt die betagten Special FX (von 1987): Das Konzept "Spannung statt Effekte" überzeugt. *oe*

Nach ihrem Erwachen aus der Eisstarre (unten) macht die Crew eine furchteinflößende Entdeckung: Das Schiff ist mit tödlichen Viren verseucht.

OVA-Films/ACOG (02626/1320), 80 Minuten, japanisch mit deutschen Untertiteln, ab 16 Jahren.

SECOND HAND



Cybermedia, Insel der Seligen! Auch wenn die MAN!AC-Bosse mit Peitsche und gewetzter Axt zur Arbeit motivieren, sind die Meringer Spiele-Dungeons ein Ort von Freiheit und Abenteuer. Hier kann man die wahren Freuden des Lebens noch aus vollem Herzen genießen: Pizza, Chips und Cola fießen in Strömen, während die Freundin zuhause mit Rüben und Grünkohl zur Ernährungsreform ansetzt. Videospieler dieser Welt, laßt Euch nicht von Körnerfanatikern und Getreidefetischisten unterjochen! Euer Olli.

SUCHE:

NINTENDO

Spiele für SNES, NES & Game Boy, auch mit Gerät, biete PSX und Saturn mit Spielen und tausche auch Spiele einzeln.
Tel. 05561/3094 (Dieter)

Japanische SNES-Exoten & Klassiker (z.B. Front Mission, Go Go Dodge League, Fishing und lustige Multiplayer-Games), SNES-Pads und Multiplayer-Adapter. Wer hat NG CD-Games oder Manga-Filme? Ruft an!
Tel. 0355/861035 (abends!)



Shooting Macross, Super Nova bzw. Darius Force uä. & seltene Ballerspiele für SNES. Staudte, Inn. Herlasgrünerstr. 49, 08233 Treuen.

Konsolen + Modulsammlungen für SNES, GB, NES, MD usw. Suche auch Neuheiten, sowie Sony PSX + Saturn mit Spielen.
Tel. 0641/970424 (Kirsten)

Modulsammlungen für SNES, NES, GB, MD usw. Suche auch Saturn + Sony PSX mit Spielen. Tel. 0641/970436 (Monika)

Probotector 2, Metroid & Zelda 1 für NES.
Tel. 08807/91996 (ab 14 Uhr)

SEGA

Für Saturn: Astral, Clockwork1-2, Darius Gaiden, Parodius, Darkstalker2, Mega Man X3, Guardian Heroes, Virtua Cop u.a. Zahle zwischen 30 und 60 DM.
Tel. 0551/64138 (Andreas, Göttingen)

Thunderforce1-4, Hellfire & Advanced Military Commander für Mega Drive.
Tel. 08807/91996 (ab 14 Uhr)

Tausch im Raum Karlsruhe: V. Hydlide, Victory Boxing, Clockwork Knight, Magic Carpet & Cyberia. Suche King of Spirit, V. Cop + Gun, Sim City 2000, Shellshock & Off World Interceptor. Tel. 07251/87480 (Alex)

Popful Mail (MCD, zahle NP), Saturn (schwarz, 50/60 Hz), Monkey Island, Phantasy Star2+4, Tails Adventure, Sonic Labyrinth, Drift, Triple Trouble. Verkaufe Virtua Racing (MD). Tel. 0221/5801762



Der Ballerexot "Shooting Macross" ist eine Anime-Umsetzung und erschien leider nur in Japan – obwohl gewaltige Spezial-FX und ein außergewöhnliches Extrasystem das 8-MBit-Modul in die Action-Elite hob. Per Energieschock übernehmt Ihr die Kontrolle eines feindlichen Raumschiffs und benützt dieses als Extrawaffe. Dank dem reichhaltigen Gegner-Repertoire ist für massig Abwechslung und taktische Tüfteleien gesorgt.



(Ver)kaufe Saturn-Spiele. Einfach alles anbieten! Verkaufe außerdem noch Mega CD2 mit 7 Spielen für 300 DM incl. Porto & per NN!
Tel. 04931/15648 (ab 14 Uhr, Holger)

Saturn & PS-News: Alien Trilogy, Sim City 2000, Tekken, X-Men, Magic Carpet, Thunderhawk2, RRR etc. Suche auch Animes!
Tel. 02246/5735 (19-20 Uhr)

(Ver)kaufe & tausche **Spiele für Saturn**. Suche dringend High Velocity, Clockwork Knight2, D, Worms, Mario RPG, Super Nintendo & Playstation + Spiele.
Tel. 05152/3754 (André)

PLAYSTATION

Spiele, u.a. Jumping Flash2, A-Tarin, Darkstalkers. Habe Tekken2, Resident Evil, RRRer, SF Zero, Puzzle Bobble2. Verkaufe MD2 50/60 Hz mit Samurai Shodown, NBA Live 95, Story of Thor usw. für 250 DM.
Tel. 06142/55150

Kaufe Eure **Playstation-Spiele**: Bin besonders an Spielen für mehrere Spieler interessiert. Angebote mit Preisvorstellung an:
Fax 05653/5598 o. E-Mail brall@t-online.de

Mitglieder für PS-Club: Euch erwarten Clubzeitung, Tips & Tricks, monatliche Treffs, Tausch etc. Mehr Infos unter:
Tel. 02551/80842 (Benjamin) oder
Tel. 02551/80228 (Björn, ab 19 Uhr)

(Ver)kaufe & tausche **PS- und PC-Games**. Suche Spielerkontakte zwecks gemeinsamen Spielens etc. (auch Sega-Freaks). Donald Appel, Brünnlesweg 16, 77654 Offenburg.
Tel. 0781/475250 (Mo-Do 20-21 Uhr)

Tausche SNES + 2 Pads + 11 Spiele **gegen Playstation** + 1-2 Pads + 2 Spiele, evtl. auch ein Spiel.
Tel. 038758/22792 (ab 18 Uhr, Ralf)

Suche bekanntes Prügelspiel für PSX & SNES! Preis nach VB.
Tel. 02266/1332 (ab 13 Uhr, Gehring)

X-Com, habe zum Tausch Air Combat, Krazy Ivan, Destruction Derby und Tekken.
Tel. 04105/4991

Günstige Playstation, gut erhalten, mit oder ohne Spiele egal. Hauptsache Wechseltrick funktioniert! Tel. 07307/4736
(ab 17 Uhr, Raum Ulm und Umgebung)

Tausche Handy (Motorola Flair) + Hochleistungsakku, in Topzustand wie neu **gegen Sony Playstation**.
Tel. 0171/8225144 (Markus)

Kaufe/tausche **Playstation-Spiele**. Suche Destruction Derby, Ridge Racer Revolution, Tohshinden. Biete Wipeout und Ballerspiel für je 60 DM. Marc Schmunk, Harzweg 11, 65459 Flörsheim.

(Ver)kaufe & tausche **Games für Playstation und Saturn!** 100% zuverlässig, nur Neuheiten! Suche gebrauchtes N64! Bug 50 DM, VF2 60 DM, V.Cop + Gun 90 DM, Fifa Soccer 60 DM, Vampire Hunter 75 DM!
Tel. 09331/7630 (bis 24 Uhr)

Sony PSX und Saturn mit Spielen. Suche auch Modulsammlungen + Konsolen + Neuheiten für alle Systeme von Nintendo & Sega.
Tel. 0641/970436 (Monika)

Tausche im Raum Dresden Alien Trilogy gegen Thunderhawk2 oder Shellshock.
Klaus Drija, Lilienthalstr. 15, 01257 Dresden.

Neuheiten + kompl. Sammlungen für Sony PSX + Saturn. Suche auch Modulsammlungen für SNES, NES, GB, GG + MD. Bitte meldet Euch unter: Tel. 0641/970424 (Kirsten)

OLDIES

Spiele für Atari 2600, 7800 + NES. (auch ganze Sammlungen). CBS + Intellivision. Suche auch Turbo Duo oder Turbo Grafix. Tausch möglich! Habe auch MD, PSX, G7000 & NG. Tel. 04962/5655 (Frank Höfs)

Pitfall!2 für Atari 2600 & alle möglichen Spiele für 7800. Auch Tausch möglich! Tel. 08807/91996

Atari 2600-Module: Kaufe alles, auch ohne Anleitung & Verpackung. Auch Tausch möglich, alles anbieten.
Tel. 0231/881355 (ab 20 Uhr)

Vectrex-Module, insbesondere die Module Hyperchase, Blitz, Heads Up, Web Warp und ein Kombi-Modul. Verkaufe auch ein Vectrex (ohne Pad) mit Minestorm und Scramble für VB 65 DM (nur an Selbstabholer).
Tel. 0201/313761

SONSTIGES

Spiele für PC-Engine/Turbo Duo (jap + us) sowie für Atari Jaguar, evtl. auch Konsolen oder Handhelds. Holger Ehrhardt, Eichweg 11, 64807 Dieburg.

Ständig **Spiele, Zubehör, etc. für folgende Systeme**: Playstation, Super NES, PC-Engine, Game Boy & C64. Angebote bitte an: Gunnar Harbeck, Brook 15, 24641 Stuvenborn (No calls please!).

3DO Goldstar, Modell GDO101M (us), evtl. mit Software. Preis VB, Angebote an:
Tel. 0851/755256 (Harald) oder
E-Mail eichin01@fsrz1.rz.uni-passau.de

Sony PSX und Super Nintendo mit Spielen. Suche auch ganze Sammlungen.
Tel. 0202/5288804

VHS-Aufnahmen von "Die Königin der 1000 Jahre", "Odysseus 31" und "Miyuki", die damals auf Tele 5 liefen.
Tel. 0871/26883 (ab 19 Uhr)

(Ver)kaufe & tausche **Spiele & Konsolen für alle möglichen Systeme**. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Tel. 089/1403732

Tausche **Games für SNES, Sega Saturn, MD & Sony PS**. Tauschgebühr 8 SFR pro Spiel + 5 SFR Porto (Bar oder Check beilegen).
Cat Soft Schweiz, Usterstr. 80, CH-8600 Duebendorf, Schweiz.

Tausche ständig **PSX-und Saturn-Spiele** und suche günstig Neo Geo CD mit Spielen.
Tel. 0228/322775 (Joachim, ab 14 Uhr)

Spiele für Saturn, Palystation & SNES, auch mit Konsole, evtl. auch Tausch möglich. Vorrangig bitte Neuheiten, suche auch diverse günstige PC-Spiele.
Tel. 04774/991104 (Rainder)

VERKAUFE:

NINTENDO

SNES + 2 Pads + Tribal Tap + US-Adapter + Spiele (Secret of Evermore, Earthworm Jim2, International SS Deluxe, NBA Jam TE, Stunt Race FX, Zelda und ein Prügelspiel). Verkaufe auch Saturn-Spiele: Daytona USA & VF2, auch einzeln. Tel. 09837/1287 (Georg)

Preiswerte SNES, NES & Game Boy-Spiele aus meiner Sammlung. Gratisliste von S. Nilson, Gedelitzer Weg 19, 29471 Gartow

SNES + Pad + Ascii-Pad + Padverl. + Action Replay2 + US-Adapter + 8 Spiele (Metal Marines, Stargate, Sim City, Junglestrike, Urbanstrike, Carrier Aces und zwei Überraschungsspiele). Ruder Markus, Weissdornweg 2c, 21509 Glinde. Tel. 040/7119196

NES-Spiele: Probotector, Pirates, SS, Sword & Serpents, Gradius, SMB1-3, Metroid, Low G Man, Galaga, Startropics, Tetris, Kid Ikarus + Konsole + Infrarot Pad und diverse SNES-Spiele. Tel. 0202/773439 (ab 18 Uhr)

Achtung! Verkaufe Super-Hit des Jahres: **SNES + 2 Pads + 15 Top-Spiele** (z.B. Kirby's Dream Course) für nur 550 DM.
Schreibt an: E. Mewes, Blockmacherring 14, 18109 Rostock

SNES + 2 Pads + Super GB + 7 Spiele (Super Turrican2, Samurai Shodown, Super Metroid usw.) + Game Boy mit 6 Spielen (Battletoads, Gargoyles Quest usw.) NP 1350 DM für 700 DM.
Tel. 035954/3785 (18-20 Uhr, Jens)

SNES-Spiele: Castlevania4 25 DM, Simpsons 20 DM, Zelda3 40 DM, WWF Wrestlemania 25 DM,. Preise + Porto. Tel. 0201/552394

SWCDX2 32 für 750 DM oder Tausch gegen Sony PSX mit Spielen. Tel. 0202/5288804

Kein Witz! **SNES** + Donkey Kong Country1-2 + Secret of Mana + Super Game Boy + 2 Controller und vieles, vieles mehr für schlappe 200 DM VHB.
Tel. 07527/4541 (19-20:45 Uhr, Ferdinand)

SNES + 2 Pads + 70 Spiele (z.B. Fatal Fury Special, Samurai Shodown, Mega Man X, Primal Rage, Street Racer) für 550 DM.
Tel. 09905/8733 (ab 17 Uhr)

SNES + 24 Spiele (z.B. Rocketeer us, Super Metroid, Mystic Quest Legend usw.) + 2 Pads + Adapter + Action Replay2 für 900 DM. Auch Einzelverkauf, Anfragen erwünscht.
Jörg Kunst, Jürgenweg41, 38640 Goslar

SECOND HAND

SNES-Spiele: Dungon Master 50 DM, Eye of the Beholder 50 DM, Robotrek 60 DM, Mystical Ninja 50 DM, Madden´95 50 DM, Syndicate 40 DM, Lemmings 50 DM.
Tel. 09721/609526 (ab 17 Uhr, Matthias)

SNES + 2 Pads + Adapter + 10 Spiele (z.B. Breath of Fire2, Secret of Evermore, Legend, Knights of the Crown, NBA Jam) für 500 DM. Spiele auch einzeln! Tel. 08638/65621

5 Super Nintendo-Spiele für 189 DM! Auch einzeln für je 39 DM abzugeben! (z.B. Ghost´n´Goblin, Alien, Fifa Soccer, Tennis, Starwing) Auch Tausch gegen Playstation-Spiele! Kontakt: Tel. 05653/7147 oder Fax 05653/5598

SNES + 2 Pads + 8 Spiele (z.B. Donkey Kong, Chronotrigger us + Adapter, Zelda, Starwing) + Sega Master System + 7 Spiele für nur 300 DM. Ruft an:
Tel. 07361/79329 (ab 18 Uhr, 73433 Aalen)

Super Nintendo + 8 Spiele + Action Replay für nur 300 DM VHB. Tel. 0228/332336

SNES + 3 Pads + Action Replay MK2 + 4-Spieler-Adapter + RGB-Kabel + 6 Spiele (z.B. WWF Raw, Biker Mice from Mars) + Tips & Tricks für VHB 300 DM (NP 1300 DM). Alles Pal, habe auch PSX-Games.
Tel. 03933/803610 (ab 16 Uhr)

Infrarot Pad, Young Merlin, X-Men, Vortex, Urbanstrike, Hulk, Claymates, Batman Forever, Wild Guns, Lost Vikings, Taz Mania, Cybernator, Super Punch Out, Magic Boy, Parodius ua. Tel. 04529/624 (ab 18 Uhr)

Axelay, Sim City je 40 DM, Donkey Kong, Sky Blazer je 60 DM. Für Playstation: Wipeout, Thunderhawk2 je 65 DM.
Tel. 02244/4415 (ab 18 Uhr, René)

SNES + 6 Spiele (Top Gear2, Theme Park, Sim City, F-Zero, Mystic Quest Legend, Super Mario World) + 2 Pads zusammen für nur 370 DM VB! Sven Feiten, Moers 47443.
Tel. 02841/58364

Super Nintendo + 2 Pads + Action Replay3 + 6 Top-Spiele (DKC2, NBA Jam, Cybernator usw.) für 400 DM (NP 870 DM). Verkauf auch einzeln möglich!
Tel. 0345/2033944 (Thomas)

Achtung! **10 SNES-Module** günstig zu verkaufen! Zusammen oder auch einzeln.
Tel. 0931/274226 (ab 18 Uhr)

Super Nintendo + 6-Spieler-Adapter + 4 Pads + 13 Top-Spiele für 600 DM (NP 2000 DM). Sascha Kolar, Töpferweg 6, 73099 Adelberg.

SNES + Pad 150 DM, Spiele für je 35 DM (z.B. Zelda, Turrican, Super Metroid usw.). Evtl. auch komplett (Konsole + 12 Spiele).
Tel. 02433/2181

SNES + 2 Pads + AR + 5-Spieler-Adapter + 38 Top-Games (z.B. Donkey Kong Country, Earthworm Jim2, Final Fantasy3, Chronotrigger, Secret of Mana + Evermore, SSF2, Mario1-2, FF3, Bomberman2, Metroid, Illusion of Time, Mega Man X, Zelda usw.) für 1350 DM. Tel. 07961/6593 (ab 18 Uhr)

SNES + 2 Pads + 6 Superspiele zum absoluten Schleuderpreis von nur 349 DM bzw. 299 SFR!!! Für weitere Infos ruft an unter:
Tel. 004161701/2450 (Schweiz)

SNES + 2 Pads + 6 Superspiele zum absoluten Schleuderpreis von nur 349 DM bzw. 299 SFR!!! Für weitere Infos ruft an unter:
Tel. 004161701/2450 (Schweiz)

SEGA

MD2 + MCD2 + 32X + 2 Pads + 16 CD-Spiele + 13 MD-Module + 3 32X-Module (z.B. VR-Deluxe, Rebel Assault, 3D-Ballerei...). Nur Top-Spiele, MD + 32X mit Verpackung, VHB 1400 DM.
Tel. 06831/41980 (Tom)

MD2 + 3 Pads + 12 Spiele (z.B. Pitfall, Virtue Racing, NBA Jam, Fifa Soccer usw.) für 400 DM. Tel. 023375/2640 (ab 15 Uhr, Lars)

MD-Spiele: Lemmings 350 S, Puggsy 350 S, Powermonger 320 S, True Lies 370 S, Fantasia 380 S, Rolo 380 S, Ball Z 320 S, Beavis & Butthead 390 S, Ecco2 395 S.
Tel. 0316/328414 (ab 19 Uhr, Österreich, Alexander)



Saturn (Wolf Soft-Umbau) + Lenkrad + 2 Pads + 8 Spiele für 850 DM. Außerdem verschiedene 3DO-Spiele und 3DO Adapter für SNES-Pads.
Tel. 09131/52816 (Tim)

Game Gear + 13 Spiele (z.B. Sonic 1-2-Chaos usw.) + org. Netzteil + org. Tragetasche, alle org. verp. mit Anleitung, zusammen 250 DM (NP 1300 DM, 100% ok)!!! Marco Wierzbicki, Lausannerstr. 83, 28325 Bremen. Tel. 0421/405743

Game Gear + Netzadapter + 2 Spiele (Sonic + Terminator), sehr gut erhalten für 170 DM. Christian Brendel, Hainweg 4, 36381 Schüchtern-Breitenbach.

GG-Spiele: Out Run 195 S, Sonic2 220 S, Sonic Trible Tr. 320 S, Slider 150 S, Castle of Illusion 220 S, Deep Duck Trouble 250 S.
Tel. 0316/328414
(ab 19 Uhr, Österreich, Alexander)

Mega Drive (jp, 50/60 Hz) + 3 Pads + 22 Spiele + Game Gear incl. Netzteil + Akku + Koffer + 8 GG-Spiele, Preis VHS.
Tel. 04956/3420

Sega Saturn + 2 Pads + Panzer Dragoon2 + Daytoina USA + Mystaria + Virtua Fighter2 + Magic Carpet. Alle 1 Monat alt, billig anzugeben. Tel. 0041062/1874 (Schweiz)

Sega Saturn (jp) + Pad + Adapter + 3 Spiele (Daytona USA, Clockwork Knight2, Sega Rally) für 500 DM. Simon Berger, Staig 6, 88287 Grünkraut. Tel. 0751/67784

Ca. **100 Mega CD-Spiele** (z.B. Thunderhawk, NBA Jam, Soulstar, Ecco, NHL Hockey, Fifa Soccer, Paws of Fury, Spiderman, Prince of Persia, Tomcat Alley, Final Fight, Hook usw.)
Tel. 04529/632 (ab 18 Uhr)

Saturn (jp) + 4 Spiele (Sega Rally, Virtua Fighter2, Military Commander1+2, alle jp!) + Import-Adapter, nur komplett für 680 DM.
Tel. 02931/13350

Mega Drive ab 200 DM und 23 Spiele. Handel möglich, suche auch gute Playstationspiele! Christopher Scholl, Am Rotenberg 1, 67697 Otterberg.

Tausche MD-Games! Tauschgebür 8 SFR pro Game + 5 SFR Porto (Bar/Check). Cat Soft Schweiz, Digital X-Change Market, Usterstr. 80, CH-8600 Dübendorf 1, Schweiz.

Saturn + 6 Spiele (Sega Rally, Wipeout, Virtua Cop) + Lenkrad + 2 Pads + 6-Player-Adapter + Universal-Adapter für 800 DM (NP 1700 DM)!!!
Oder auch Tausch gegen PSX + 2 Pads + Ballerspiel + Alien Trilogy + RRRer + Resident Evil + Memory Card.
Tel. 05051/8164

Saturn (Pal, gekauft am 1.3.96) + Adapter + 2 Pads + Bug (us) + Vampire Hunter (jp) + Panzer Dragoon2 (jp) + Virtua Fighter2 (us) + Victory Goal´96 (jp), Preis nach VB, Postweg per NN. Tel. 06198/32714 (Alex)

MD + 2 Pads + 4 Way-Play + 7 Spiele (NHL 95, NBA 95, Madden 95, Dragon´s Fury, Rocket Knight Adventures, Hyper Dunk, The Revenge of Shinobi), alles deutsch, Preis nach Vereinbarung. Tel. 05241/67193

MD-Spiele: NBA Jam TE, Sonic Spinball, Jurassic Park, Turtles, Grandslam, Sonic1-2, Zombies, Barkley Shutup & Jam, Flashback, Fifa Soccer, Battle Frency, NBA Jam, Micro Machines für je 20-50 DM. Tel. 030/8173226

Saturn + 12 Spiele (u.a. Sega Rally, Wipeout, Virtua Cop, Thunderhawk2, Wing Arms, Daytona USA) + Adapter.
Tel. 09531/6544 (ab 20 Uhr)

Ca. **140 MD + 20 MCD-Spiele!** MD1 (50/60 Hz), MCD1 + Zub. + ARP! 15 Saturn- & 10 3DO-Spiele! Suche Saturn, Multimega, PSX, Nomad & 3DO-FZ1! Suche auch verschiedene Spiele! Bis dann: Tel./Fax 02421/770061 (bis 22 Uhr)

Mega Drive (100 DM) + 32X incl. 3 Spiele in org. Verpackung (Star Wars, V. Racing & 3D, für 180 DM) + 6-Button-Pad + 6-Button-Arcadestick. Tel. 07572/8599 (nur Freitags)

Saturn + 8 Spiele (z.B. Daytona USA, Cyber Speedway, Shinobi X & Arcade Racer). Alles fast neu, NP 1700 DM, VK 1200 DM.
Tel. 07432/13282

Saturn-Spiele: Magic Carpet 50 DM, Daytona USA 30 DM, Pebble Beach Golf 30 DM, Virtua Racing 20 DM, NBA Jam 30 DM, Virtua Fighter 15 DM, Victory Goal 25 DM, Panzer Dragoon 25 DM. Tel. 05152/3754 (André)

PLAYSTATION

Tekken2, Expert (jap., je 100 DM). 3D-Game, Alien Trilogy, Krazy Ivan, Magic Carpet (Pal, je 60 DM). Preise incl. NN, alle Spiele sind komplett und fast neu (keine Kratzer).
Tel. 08683/1822 (ab 18 Uhr, Christian)

Alien Trilogy (us) 65 DM, Fifa Soccer (Pal) 59 DM. Alle CDs garantiert ohne Kratzer!
Tel. 07731/52804 (Markus)

Tausche und verkaufe **PSX-Games!** Habe Tohshinden, Residen Evil, Alien Trilogy, div. Prügelspiele u.a. Suche PSX-Spiele jeder Norm und günstiges Saturn. (us oder jap). Verkaufe günstig nach Absprache!
Tel. 06031/3246

Umbau-Dschungel im Kleinanzeigenmarkt: Mittlerweile haben sich drei Saturn-Umbauten etabliert, die mit unterschiedlichem Komfort aufwarten. Bei der einfachsten Version wechselt Ihr mit zwei Kippschaltern zwischen amerikanischer und japanischer Norm. Um auch deutsche Spiele auf den Bildschirm zu zaubern, benötigt Ihr entweder den praktischen Drehschalter-Umbau (von Dynatex) oder den etwas komplizierteren Wolfsoft-Umbau, bei dem Ihr 50/60 Hertz und Landesnorm mit einer Handvoll Kippschaltern einstellt.

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5 DM

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen** • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

SUCHE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ 3DO ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ 3DO ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige:
Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!
5.- DM in bar oder in Briefmarken beilegen.

Bei Angeboten:
Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname **Straße, Nr.** **PLZ, Ort**

Ort **Datum** **Unterschrift**

Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß komplett ausgefüllt und unterschrieben sein. • Der Verlag veröffentlicht keine Anzeigen, die auf den Handel mit Raubkopien schließen lassen oder Namen indizierter Software enthalten.

SECOND HAND

PLAYSTATION

(Ver)kaufe & tausche **Spiele & Konsolen**. Habe PSX, MD, NG, JG & VCS. Für PSX z.B. Resident Evil, NBA in the Zone, Starblade etc. Suche alle möglichen Konsolen und Raritäten! Tel. 04962/5655 (Frank Höfs)

Tausche Alien Trilogy gegen Novastorm oder Starblade Alpha. Tel. 0911/459377

PS + 2 Pads + Lenkrad + M-Card + RGB-Kabel + 10 Spiele (ua. Tekken2, Resident Evil, RRR) für 1000 DM. Tel. 0231/431349 (ab 17 Uhr, Martin)

PSX-Games: Twisted Metal, Krazy Ivan, NHL Face Off, Total NBA je 60 DM. D. Derby, Warhawk je 55 DM. Starblade 45 DM, Ridge Racer2 55 DM. Evtl. Tausch gegen Resident Evil, Return Fire, Shellshock oder Tekken2. Tel. 02156/77827

(Ver)kaufe & tausche **PSX-Games** (us/dt/jp). Habe Resident Evil, Track & Field, Tekken2, Ridge Racer Revolution. Suche auch Sammlungen und Negcon-Pad. Verkaufe N64 mit Mario, Preis VB.
Tel. 0172/4126043 (Hamburg)

Verkaufe & tausche **PSX-Games (Pal)**. Habe z.B. Wipeout, RR, RRR, Need for Speed, Destruction Derby. Suche Streetfighter Alpha, Theme Park und ein bestimmtes Prügelspiel. Tel. 03628/42026 (Matthias)


Ran Soccer 50 DM, Thunderhawk2 50 DM, Theme Park 65 DM, Alone in the Dark 65 DM. Tel. 08222/5728

Biete **für Playstation & Saturn**: Alien Trilogy, Face Off, Biohazard, SF Alpha, X-Men, VF2, Virtua Cop, N-Warriors, F1 Live, Rayman, Shinobi. Suche Total NBA, Track & Field, Skeleton Warriors, Fade to Black usw. Nur jp + us, kein Pal!!! Tel. 06271/5873 (Cilber)

PSX + 2 Pads + Action Replay Pro + Tekken + Alien Trilogy + Ridge Racer Rev. + Road Rash + Demo CD´s + Memory Card + RGB-Kabel. Alles Pal, zusammen 650 DM.
Tel. 06131/470380

Sony PS (dt, 6 Monate alt) + 2 Pads + Maus + 2 Memory Cards + 11 Top-Spiele (incl. Tips & Tricks) + 2 Demo CDs + 2 CD-Boxen (NP komplett 2000 DM) für VB 1000 DM.
Tel. 03341/314012

Lone Soldier 60 DM (Pal), Total NBA´96 70 DM und Destruction Derby 65 DM.
Tel. 069/358082 (ab 18 Uhr, Markus)

Playstation (jp) + 5 Spiele (RR, Wipeout, Ace Combat...) + 2 Pads + Memory Card für 600 DM. Simon Berger, Staig 6, 88287 Grünkraut. Tel. 0751/67784

Johnny Basooka, Krazy Ivan, NBA Jam TE, Novastorm, Rayman, Ridge Racer, X-Com, Shellshock, Wipeout, Wrestlemania, NBA Live 96, Track & Field für je 60 DM. Tekken2 (jp) 100 DM, Resident Evil (us) 90 DM.
Tel. 02208/6682 (oder 910888)

PS + 3 Spiele + 2 Pads + Memory Card. Alles orginalverpackt mit deutscher Anleitung! NP 1000 DM, für schlappe 500 DM.
Tel. 05262/1776 (ab 18 Uhr)

PS (Wechseltrick-Umbau von Wolfsoft) + 6 Spiele (Pal: Ridge Racer, NHL Face Off, 3D. US: Alien Trilogy, Resident Evil), nur komplett für 600 DM. Tel. 02931/13350

Zero Devide und **Discworld** günstig abzugeben! Maik Hildebrandt, Bürdestr. 27, 41334 Nettetal.


Verwirrung im Playstation-Spint: Obwohl Ihr den Namen "Ran Soccer" in der MAN!AC bisher noch nicht lesen konntet, habt Ihr den Test bereits in MAN!AC 5/96 durchschmökert. Dank einem Lizenzdeal in letzter Minute wurde Gremlins "Actua Soccer" in Deutschland kurzerhand in "Ran Soccer" umgetauft. Spielerisch blieb alles beim alten.

5 PS-Spiele (z.B. Fifa Soccer, Tekken, Need for Speed und Discworld kompl. in Deutsch) für jeweils 55 DM, zusammen 230 DM. Alle super erhalten!
Tel. 05806/214 (ab 16 Uhr, Eike)

Neues Action Replay, Negcon-Pad, 3x3 Eyes, Mad Catz, Ridge Racer1-2, Geom Cube, Maus, Tohshinden, Destruction Derby, Johnny Bazooka, Twin Bee Puzzle, Jumping Flash & Winning 11. Günstig, Preis VB.
Tel. 08621/64096

Endlich alle **Imortspiele auf Ihrer Playstation ohne Tricks** spielen! Boot-Chip incl. Anleitung und Material für Playstation 120 DM. Info unter Tel. 06182/65444

Tausche PS-Games! Tauschgebür 8 SFR pro Game + 5 SFR Porto (Bar/Check). Cat Soft Schweiz, Digital X-Change Market, Usterstr. 80, CH-8600 Dübendorf 1, Schweiz.

SF-M, NBA Jam je 49 DM. WC3, RR je 58 DM. Alien Trilogy, DD je 62 DM. RRR, Prügelspiel je 79 DM. SNES + AR + 2 Pads + Zubehör + 38 Topgames (z.B. DKC1-2, EWJ2, SSF2, Chronotrigger, FF3, Secret of Evermore, Secret of Mana usw.) für 1349 DM. Tel. 07961/6593 (ab 18 Uhr)

Verkaufe & tausche PSX-Spiele: Habe z.B. WC3, Worms, Fifa´96, PGA, Tekken2, Track & Field, Rayman, Alien Trilogy u.a. Suche z.B. Jumping Flash2, Poed, Sampras Tennis, Rayman2, Formula1, Bubble Bobble, C. Bandicoot u.a. Tel. 02551/80842

Tausche Fifa´96, DD, Alien Trilogy (alle Pal). Suche Negcon-Pad, D, Discworld, NBA Live, Total NBA.
Tel. 02841/28910 (ab 17 Uhr oder Anrufb.)

Playstation-Spiele (billig): Wipeout, Tohshinden, Discworld, Ridge Racer für je 45 DM, Alien Trilogy 55 DM. Anfordern unter
Tel. 004171245/9505 (ab 18 Uhr, Schweiz)

Pal-Games: Twisted Metal, Cybersled, Wing Commander, Rapid Reload, Need 4 Speed, Shockwave Assault2 für zusammen FP 300 DM. Kein Feilschen, Pal Playstation – das bringt´s!
Tel. 089/7608083 (ab 19 Uhr, Herbst)

Actua Soccer, Worms, Alien Trilogy, Prügelspiel, Alone in the Dark, Ridge Racer Revolution, Resident Evil, Thunderhawk2, Johnny Bazooka usw. 50-70 DM. PSX Pro Mag + CD 16 DM, Sony Pad 35 DM.
Tel. 09261/93104 (ab 18 Uhr)

Fifa Soccer´96 60 DM, Discworld mit Komplettösung 60 DM, Twisted Metal 50 DM.
Tel. 05055/1214 (18-20 Uhr, Timo)

Playstation + 2 Pads + Memory Card + 12 Spiele, orginalverpackt für 1250 DM.
Tel. 07182/3340 (ab 20 Uhr)


An die Super-Nintendo-Bazooka "Super Scope" werden sich einige von Euch noch erinnern. Leider wurde das martialische Accessoire nur von einer Handvoll mittelmäßiger Spiele unterstützt, darunter etlichen Tontauben- und "Tetris"-Varianten, die auf einem Modul schlummerten und der Wumme beilagen. Unter Sammlern ist das Super Scope (siehe Bild) recht begehrt.

Playstation-Spiele: Tohshinden für 70 DM, D für 75 DM. Verkaufe außerdem Super Nintendo mit 8 Spielen, zwei Pads, Action Replay und Super Game Boy für 450 DM. Andrea Dalmann, Honbergstraße 23, 78532 Tuttlingen.

Playstation-Spiele: Resident Evil, Wing Commander3, Alien Trilogy, Ridge Racer Revolution & Need 4 Speed. Tausche Wipeout + Kileak the Blood gegen Negcon-Pad. Verkaufe auch Mega Drive + Sonic2. Ruft mal an! Tel. 07821/52062 (16-24 Uhr, Franz)

Ausführliche **Komplettlösung für Discworld** (PSX & PC) für 10 DM in bar oder Briefmarken. Schreibt an: Christian Luttenbacher, Trendelenburgstr. 3, 23562 Lübeck.
Tel. 0451/595219 (ab 16 Uhr)

PSX-Pal: Ridge Racer 75 DM, Destruction Derby 75 DM, Tohshinden 70 DM, Jumping Flash 65 DM. Nur per NN, kein Tausch! Markus Röder, Malzhagenerstr. 14, 51588 Nümbrecht. Tel. 02293/6286

Playstation mit Antennenkabel, Memory Card, zwei Joypads, Tohshinden, Wipeout & Demo CD. Alles wenige Monate alt und in bestem Zustand für VHB 900 DM (NP 1080 DM). Götz Hoffmann, Grane 447, 78078 Niedereschach. Tel. 07728/1234

Wer tauscht mit mir? Biete Destruction Derby und suche Ridge Racer!
Günter Suttka, Zum Scheidberg 54, 66798 Wallertagen. Tel. 06837/383 (ab 16 Uhr)

Verkaufe oder tausche Warhawk, Wipeout, Kileak the Blood gegen Tohshinden und Twisted Metal. Michael Laske, Str. d. VF 37, 06886 Wittenberg. Tel. 03491/84926

3DO

3DO + 2 Pads + 14 Spiele (u.a. WC3, Return Fire) für 600 DM.
Tel. 0231/431349 (ab 17 Uhr, Martin)

3DO-Spiele, z.B. Slayer, Soccer Kid, Sewer Shark, Pebble Golf, Out of this World, Pataank, Toon Time, Night Trap, Jamm It, Stellar7, Jurassic Park usw. Tel. 04529/624 (ab 18 Uhr)

EXOTEN

Turbo Grafx 16 RGB + 2 Pads + 5 Player-Adapter + 10 Spiele für 250 DM. Verkaufe auch Turbo Express mit Umbau + 7 Spiele, Preis nach Vereinbarung! Tel. 07161/37511 (17:30-21 Uhr, So 10-20 Uhr)

Turbo Express + Umbau + 7 Spiele, Preis VHB! Suche diverse PC Engine-Spiele, nur japanisch! (z.B. Mr. Heli, Devil Crush, Stripfighter2, Parasol Stars, Y´s3 (us), Y´s4, Cosmic Fantasy3, Outrun, Godzilla usw.
Tel. 07161/37511 (17-21 Uhr)



Neo Geo, 2 JBs, 2MCs, 21 Module (z.B. Pulstar, King of Fighters 94/95, Samurai Shodown2/3, Art of Fighting1-3). Aus Gewinn: Playstation (< 56) + 15 Spiele, 100% neu. (Ver)kaufe auch gebrauchte PS-Spiele.
Tel. 02161/894148 (ab 18 Uhr, André)

Turbo Grafx jp/us-Schalter 2 SP 170 DM, amerikanisches SNES RGB 150 DM, Neo Geo CD jp/us-Schalter 5 SP 400 DM. Alles in Ovp. Jaguar RGB 50/60Hz 6 SP 350 DM. Neo Geo-Module zu verkaufen! Tel. 06108/76715

Jaguar-Spiele!
Call: Tel. 04529/624 (ab 18 Uhr)

SONSTIGES

Saturn-Games: Daytona USA, Virtua Fighter2 je 55 DM, Virtua Fighter1 25 DM.
PSX: Wing Commander3, RRR je 60 DM.
SNES: Donkey Kong Country1-2, Super Mario World2, Earthworm Jim2 je 60 DM.
Marc Schrör, Oberhausen. Tel. 0208/611075

Pentium PC 100 Mhz, 8 MB Ram, 1 GB Festplatte, 4x CD-Rom, 15" Monitor, 1MB-SVGA Karte, 16 Bit-Soundkarte, 24 Nadeldrucker, Modem, Mikrophon, 100 Watt Boxen, Joystick und jede Menge Spiele. Alles komplett mit Win 95, Works for Win, Bertelsmann Lexikon & ADAC-Spez. für 2500 DM.
Mike Göbel, Barbara-Uthmann-Ring 79, 09456 Annaberg.

Löse MD und MCD-Sammlung auf, viele Topspiele für 30 DM. Habe viele 3DO-Spiele zu verkaufen! Verkaufe PSX, Saturn, SNES, evtl. auch Tausch. Super Scope (us) mit 6 Spielen (SNES) 70 DM. Günstig!
Tel. 0511/414899 (Thomas)

Coleco Vision + 5 Spiele, SHG Black Point FS1003 + 3 Module (z.B. Panzerschlacht), 2 Digi-Pads, 2 Analogpads gegen Gebot. Tausche auch gegen PSX- / Saturn-Games.
Tel. 06692/6467

Nintendo 64 mit Mario. Sega MD + MCD2 + 5 Games 280 DM. Pioneer LD-Player CLD-704, div. Laserdiscs, Heftsammlungen (MAN!AC, Mega Fun, Video Games, Game Pro) & Sony Projektor 1031Q1 (NP 19000 DM). Tel./Fax 07263/2489

PSX + Discworld + Wipeout + RGB-Kabel 450 DM. **Saturn** + Daytona + Sega Rally + Parodius + Adapter + 2 Pads 650 DM.
Tel. 07351/21242 (18-19 Uhr)

(Ver)kaufe & tausche **3DO- und Jaguar-Software**. Freue mich über jeden Anruf! Verkaufe auch SNES + Spiele für 150 DM.
Tel. 07528/7237 (Wochendende) oder
Tel. 07544/73795 (Mo-Fr, Helmut)

Laserdiscs und Spiele für PC-Engine, 3DO, CD32, MD, MCD, SNES, Saturn, PSX, Neo Geo Cart & CD (z.B. FF3-CD für 49 DM), Jaguar, Game Boy und einige 32X-Module. (z.B. Fifa und zwei blutige Actionspiele).
Tel. 089/89689234

Goldstar 3DO + 14 Spiele + 2 Pads VHB 1000 DM. **Jaguar + 8 Spiele** + 2 Pads VHB 450 DM. CD 32 + 10 Spiele VHB 350 DM. Handheld Barcode Battler 20 DM. Alles zusammen 1500 DM! Suche Lynx-Spiele!
Tel. 05721/77521 (Jan)


Löse MD und MCD-Sammlung auf, viele Topspiele für 30 DM. Habe viele 3DO-Spiele zu verkaufen! Verkaufe PSX, Saturn, SNES, evtl. auch Tausch. Super Scope (us) mit 6 Spielen (SNES) 70 DM. Günstig!
Tel. 0511/414899 (Thomas)


GEBT EUCH DEN
WAHNSINN
JEDEN MONAT
Mit dem MAN!AC-Abo liegt Ihr immer richtig: Ihr bekommt das neueste Heft schon Tage vor dem offiziellen Kiosk-Start & spart Geld im Vergleich zum Einzelverkaufspreis! Euer MAN!AC-Abo läuft ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann um ein weiteres Jahr. Natürlich könnt Ihr zum Ablauf eines Jahres kündigen, indem Ihr uns rechtzeitig (vier Wochen vor Ablauf) Bescheid gebt.
Euer Abo bestellt Ihr bei:
Cybermedia GmbH • Aboservice • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering
MANIAC ABO-SERVICE
Ich will MAN!AC für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren.
Der Abopreis beträgt 59,90 Mark (europäisches Ausland 79,90 Mark).
Als erstes Heft meines Abos möchte ich Ausgabe /96 erhalten!
Ich will folgenderweise bezahlen: Bequem per Bankeinzug gegen Rechnung
Konto-Nr:
Kreditinstitut:
Bankleitzahl:
Meine Adresse:
Name, Vorname
Straße, Hausnummer
PLZ, Wohnort
Datum/1. Unterschrift
2. Unterschrift *
(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)
*(damit bestätige ich die Kenntnisnahme meines Widerrufsrechts)
NACHBESTELL-SERVICE
Für jede nachbestellte Ausgabe lege ich 5,90 Mark zzgl. insgesamt 2 Mark Versandkosten in Briefmarken, bar oder als Scheck bei.
11/93 3/94 5/94 8/94 10/94 12/94 1/95 2/95
3/95 4/95 6/95 8/95 9/95 10/95 11/95 1/96
2/96 3/96 6/96 7/96 8/96
Widerrufsrecht: Die nebenstehende Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.
Das Abonnement beginnt mit Zahlung der Rechnung.

8-BIT REPLAY

JAPAN-KULT
MSX

MSX	
Hersteller:	diverse, Japan/USA/Korea
Erscheinungsjahr:	1983
Erstes Spiel:	Athletic Land
Spieleentwicklung bis:	1991
Anzahl der Spiele:	über 500

Japanischer Heimcomputer-Standard der 80er Jahre mit enorm viel Modul-Spielen. In Europa & USA kläglich gescheitert.

Wer einen PC besitzt, sollte sich unbedingt einen der verschiedenen MSX-Emulatoren besorgen. Im Internet findet Ihr beispielsweise unter http://www.cs.umd.edu/users/fms/ einen komfortablen MSX-Emulator für Windows. Manche sind vollkommen kostenlos, andere kann man als Demo-Version downloaden und sie später gegen ein paar Mark registrieren lassen. Wer sich ein bißchen umschaut, entdeckt sogar das ein oder andere Spiel im Internet.

Zum Abschluß unserer 8-Bit-Rubrik präsentieren wir Euch eine Mischung aus Spielkonsole und Heimcomputer: Das MSX-System (*M*icrosoft *S*uper E*x*tended) war eine Coproduktion zwischen der japanischen Firma ASCII (noch heute als Zeitschriftenverlag sowie Software- und Zubehör-Produzent im Geschäft) und Bill Gates' Microsoft, die das Betriebssystem entwickelten.
Wie bei den Heimcomputern der frühen achtziger Jahre üblich, saß die Tastatur bei den MSX-Rechnern direkt über der Platine. Lediglich einige High-End-Modelle wie der Sony Hit Bit HB-F700D setzten auf die PC-typische Lösung mit separater Tastatur. Programme wurden dem bis zu 64 KByte großen Hauptspeicher via Kassettenrekorder, 3,5 Zoll Diskettenlaufwerk oder Modul übermittelt – insbesonders die zahlreichen Spiele fanden auf anwenderfreundlichen Cartridges Platz.
In Japan war das MSX-System extrem erfolgreich und wurde bis in die 90er Jahre von Software-Anbietern unterstützt. In Europa konnte MSX nie so recht Fuß fassen, auch wenn einige englische Spieleanbieter Umsetzungen ihrer Hits („Jet Set Willy", „Football Manager") auf Kassette offerierten. In den USA war von MSX trotz Microsoft-Zutaten (und einem MSX-Modell von Spectravideo) nichts zu sehen, lediglich Activision bemühte sich um MSX-Versionen ihrer Bestseller ("Pitfall").
Witzigerweise realisierte das MSX-System bereits vor einem guten Jahrzehnt den Traum von 3DO-Vordenker Trip Hawkins: Gut zwei Dutzend Konzerne entwickelten Computer auf MSX-Basis, die im Wesentlichen kompatibel waren, jedoch auch individuelle Spezial-Features aufwiesen. So widmete sich Yamaha mit einem speziellen Musikchip und optionalem Musik-Keyboard den Sound-Freaks, Philips integrierte besondere Grafik-Hardware für Video-Nachbearbeitung. Ansonsten bot praktisch jeder bekannte Fernost-Konzern, von Sony, Goldstar, Daewoo und Mitsubishi bis zu JVC, Sharp und Hitachi, einen MSX-Computer an. In Deutschland legten sich insbesondere Philips und Sony ins Zeug und präsentierten auf der Funkausstellung in Berlin Soft- und Hardware. Doch im Endeffekt hatten sie alle gegen den C-64 und die Heimcomputer von Schneider und Atari keine Chance: Das europäische Software-Angebot und die anfangs hochpreisige Hardware-Politik der MSX-Befürworter sprachen klar für westliche Systeme.
Dabei verfügte das MSX-System in Japan über eine fantastische Programm-Bibliothek. Sieht man von langweiligen Textverarbeitungen und Datenbanken ab, dominierten Spielmodule den Fernost-Markt. Praktisch jeder Spielautomat der späten 70er und frühen 80er Jahre wurde auf MSX-Modul gebannt. Alleine Konami veröffentlichte rund 70 Titel. Auch Taito, Universal, Sega und Namco setzten brav ihre Arcade-Hits um. Während dieser Zeit zementierte Konami seinen Ruf als hochklassiger Entwickler, der Spielautomaten in der Heimversion mit zusätzlichen Levels („Nemesis"-Serie) ausstaffierte und bestimmten Modulen einen achtstimmigen Extra-Soundchip (SCC) spendierte (z.B. in „F1-Spirit"). Auch Nintendo-Entwickler wie Enix verdienten sich auf MSX erste Programmiersporen („Dragonquest").
Technisch ähnelte die MSX-Technik dem Colecovision, ein Z-80-Prozessor sorgte für ordentliche Leistung, 256x192 Bildpunkte mit 16 gleichzeitig darstellbaren Farben samt Drei-Kanal-Sound reichten für die meisten Automaten-Umsetzungen. Allerdings konnten die MSX-Rechner genausowenig flüssig scrollen wie der Coleco-Verwandte. Die zweite MSX-Generation, die ab 1986 in Japan und vereinzelt noch in Deutschland angeboten wurde, hatte denselben Hauptprozessor, jedoch deutlich mehr Grafik-Power (512 Farben). Auch für MSX 2 erschienen in Japan tolle Spiele auf Modul und Diskette („Quarth", „Treasure of Usas"), die minimalistische Weiterentwicklung MSX 2 plus sollte aber selbst in Japan scheitern. *mg*

Die besten Spiele	
Athletic Land	Auch "Cabbage Patch Kids". Wunderschönes Knuddel-Hüpfspiel mit weiblicher Teenie-Heldin.
Nemesis 3	...& andere Teile der Konami-Serie. Trotz Ruckelscrolling fantastisch spielbar. Mit Soundchip auf Modul.
Maze of Galious	Packende Geschicklichkeits-Grübelei in drei Teilen. Cleveres Spielkonzept, viele Levels.
Hyper Sports	Vierteilige Sportserie mit je vier Disziplinen. Timing & Feuerknopf-schnelldrücken war gefragt.
Quarth	Unterschätzte Knobelei in "Tetris"-Tradition. Eines der letzten Konami-Module für das MSX-2-System.


"King's Valley" erschien für MSX 1 (Europa) und MSX 2 (Japan, Bild).



Spielspaß-Rarität: "Mr. Do's Wild Ride" wurde nur für MSX umgesetzt.


"Nemesis 3" ist eine MSX-Exklusiv-entwicklung mit tollen neuen Levels



MITMACHEN! WENN SICH JEDEN MORGEN ZWEI WASCHKÖRBE TIPS-POST ÜBER MEINEN SCHREIBTISCH HERMACHEN, BEDEUTET DAS MEIST EIN PAAR ÜBERSTUNDEN. WER MIR NOCH MEHR ARBEIT BESCHEREN WILL, SCHICKT SEINE TRICKS (BITTE NICHT WOANDERS ABSCHREIBEN) AN DIE UNTENSTEHENDE ADRESSE. BITTE BEACHTET, DASS UNS KNACKIGE KURZTIPS & PASSCODES LIEBER SIND ALS ROMANSTARKE KOMPLETTLÖSUNGEN!
UNSERE ADRESSE LAUTET:
CYBERMEDIA VERLAGS GMBH · MAN!AC · „TIPS & TRICKS"
WALLBERGSTR. 10 · 86415 MERING

SLAM'N JAM 96

Genau wie Acclaims "NBA Jam" gibt's einen versteckten Big-Head-Modus, in dem die Sportler mit riesigen Köpfen auftreten. Bevor das Match beginnt, seht Ihr in zwei "Scouting Reports" alle Features der gegnerischen Mannschaften. Im zweiten Bildschirm geht Ihr auf "Continue" und drückt START. Sobald das Bild verschwindet hämmert Ihr solange ununterbrochen auf Button L1, bis das Match beginnt. Kurz nach dem Tip-Off drückt Ihr zweimal START.
Betätigt Ihr statt L1 den Knopf R1, schrumpfen die Mannschaftsmitglieder auf Zwergengröße.
Der "Shot Percentage"-Indikator wird eingeblendet, wenn Ihr im zweiten Bildschirm START betätigt und danach L1 gedrückt haltet. Nach Tip-Off drückt Ihr zweimal START. Der Vorteil der "Shot Percentage" liegt auf der Hand: Zum einen findet Ihr schneller den besten Spieler, zum anderen könnt Ihr Euch bei niedriger Prozentzahl auf einen "Rebound" gefaßt machen.



Im zweiten Bildschirm drückt Ihr START und dann ständig auf Button L1...



...nach dem Tip-Off wachsen den Sportlern riesige Wasserköpfe.



Drückt im zweiten Bildschirm START und hämmert danach den Knopf R1 nieder – Eure Figuren schrumpfen auf Zwergengröße.



Die gleiche Kombination mit gedrückter L1-Taste bewirkt, daß bei jedem Korbwurfe ein Shoot-Percentage-Indikator erscheint.

MAGIC CARPET

Um die Levels nach Wunsch anzuwählen, müßt Ihr im Optionsmenü die Tastenfolge ▲, ▲, ▲, ●, ■, ▲, ●, ▲, ■ eingeben. Wollt Ihr alle Zaubersprüche zur Wahl, pausiert Ihr das Spiel und drückt die ▲-Taste.

▲ ▲ ▲ ● ■ ▲ ● ▲ ■

NFL GAMEDAY

Wenn Ihr nach einem "Safety" zehn Sekunden lang den ▲-Knopf gedrückt haltet, verwandelt sich Euer Spieler in ein lila Häschen.

Im Optionscreen könnt Ihr folgende Codewörter eingeben:

Code	Funktion
JUICE	Speedknopf = 10-Yard-Boost
SKELETON	zwei monströse Teams
OFFENSE	stärkere Offensive
DEFENSE	stärkere Defensive
MAYHAM	angreifender Spieler wird verletzt
URNOTREDE	schwieriger Ein-Spieler-Modus

RESIDENT EVIL

Während der Titelbildschirm erscheint, drückt Ihr nacheinander ▲, ■, ■, ✖, ▲. Zur Bestätigung ertönt ein Schrei. Im Spiel drückt Ihr START und gebt ✖, ✖, ✖, ▲ ein. Nach erneutem Druck auf den START-Knopf verfügt Ihr über alle Schußwaffen und den Flammenwerfer.

▲ ■ ■ ✖ ▲

START ✖ ✖ ✖ ▲ START

RIDGE RACER REVOLUTION

Endlich ist das Geheimnis um den ominösen "Secret Bonus" (bei "Galaga" keinen Schuß abgeben) gelüftet: Danach beschleunigen die Autos schneller, im "Replay" verschwinden ein paar Kontrahenten und Flugzeug als auch Helikopter fliegen tiefer.



NEED FOR SPEED

Wer die gegnerischen Karren mit einem Maschinengewehr von der Straße fegen will (siehe Bild), gibt direkt nach Anwahl des Kontrahenten die folgende Kombination ein. Wichtig ist, daß Ihr die Buttons solange gedrückt haltet, bis der Ladevorgang abgeschlossen ist.

L1 + ● + ■ + ↗

MEGA MAN X3

Wer in den letzten Level gelangen will, um sich Dr. Doppler in seinem versteckten Labor zu stellen, gibt den folgenden Code ein:

2357 5633 6462 7738

THE HORDE

Drei interessante Cheats für "Horde"-Anhänger haben wir von Thomas Schmidt aus Oberhausen erhalten. Die Tastenkombinationen sind im Pause-Modus einzugeben...

Level-Skip

↓ A ← ← ↓ A A →

30.000 Goldmünzen

← A A B ← A → ↓

Unverwundbarkeit

B ↑ → ↓ A ↓ A ↓ A →

GRADIUS DELUXE

Was liegt näher, als beim "Deluxe Pack" von Konamis (G)oldie "Gradius" den überlieferten Standard-Cheat ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✖, ● einzugeben. Die Joypad-Kombination funktioniert sowohl beim ersten als auch beim zweiten "Gradius". Gebt Ihr sie im Pause-Modus ein, erhält die Vic Viper volle Bewaffnung bis zum nächsten Exitus. Netterweise könnt Ihr die Kombination beliebig oft wiederholen.

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → ✖ ●

FADE TO BLACK

Unser Online-Experte Tobias hat sich die letzten Tage eingehend mit "Fade to Black" beschäftigt und die Paßcodes aller Levels erspielt.



CYBERIA

Neben den Paßwörtern, die wir Euch in Ausgabe 5/96 verraten haben, solltet Ihr mal den ID-Namen NEMROSIM ausprobieren. Dann könnt Ihr im einfachsten Schwierigkeitsgrad die "Save Points" einzeln anwählen. Unter "Load" findet Ihr die Paßwörter...

QUARTBACK CLUB

SN

Wenn Ihr die Vorrunde der NFL-Saison 1995 mit sechs Geheimteams bestreiten wollt, gebt Ihr im Hauptmenü die Kombination X, ←, X, ←, B, A, B, Y, A ein. Im "NFL PLAY"-Menü findet Ihr jetzt die versteckten Mannschaften.

X ← X ← B A B Y A

Habt Ihr das '96er-Upate von "NFL Quarterback Club" im Schrank, probiert doch mal die folgenden Cheats aus:

"Chaos"-Modus
↓ START A Y B ↓
"Spring"-Modus
↓ ↓ START ↓ ↓ START
Anfänger-Team Modus
START Y ↓ Y START START
Kein Spielende
B Y START START START START
Geschwindigkeits-Modus
B Y A A Y START
"Slippery when wet"-Modus
Y Y Y Y Y Y
"Stealth"-Modus
START START B START START B
Power-Up-Modus
B Y ↓ START START
Acclaim-Modus
↓ Y ↓ ↓ Y ↓

SUPER SKIDMARKS

MD

Die englischen Entwickler von Codemasters haben uns vier interessante Cheat-Codes übermittelt...

Code	Funktion
SPACEMAN	Höhere Sprünge
CHOCMILK	Bovine Warrior Mode
SPRINTER	Pro League
GUARDIAN	Acid-Grand-Prix

PANZER DRAGOON 2

SATURN

Wie Ihr die geheimnisvolle "Pandora's Box" öffnet, haben wir Euch in der letzten MAN!AC verraten. Wer auch hinter die Fragezeichen blicken will, muß den "Panzer Dragoon" mehrmals hintereinander ohne Lebensverlust durch das komplette Spiel führen.



NIGHT WARRIORS

SATURN

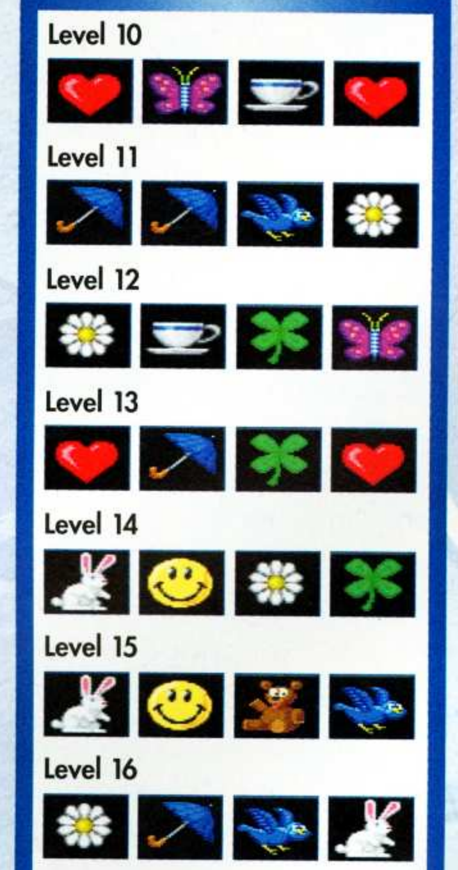
Das geheime Auswahlmenü und den Achtfach-Turbo-Speed haben wir Euch bereits in der letzten Ausgabe vorgestellt, wer die Kämpfer anders einkleiden will, drückt im Player-Select-Screen X, Y, Z, A, B, C, X und B gleichzeitig und dann START.

Y Z A B C X+B, START

RETURN FIRE

PS

Interessante Levelcodes zu "Return Fire" hat ein emsiger Leser erspielt, dessen Namen wir leider verlegt haben...



GEX

SATURN

Wem unser Code aus MAN!AC 7/96 nicht langt, der probiert eine der neuen Kombinationen aus. Die Eingabe erfolgt im Pause-Modus bei gedrückter R-Taste.

Unendlich viele Leben
↑ ↑ ↓ → A ↓
Unverwundbarkeit
B A ↓ A ↓ ↓ ↓ ↑ ↓ →
Super-Sprünge
↓ ↑ START → → ↓ ↑ → START
Volle Geschwindigkeit
→ X ↑ → A ↓ START → → ↓
Flammenschüsse
C ↑ → → Y B ↑ → ↑
Elektroschüsse
↓ ↑ START → → Z A
START START → →
Eisschüsse
→ Y → ↓ → → B ← ↑ →

Die Levelanwahl funktioniert im Karten-Screen ebenfalls bei gedrückter R-Taste:

START → → ↓ → ↑ ↑ A ← ←

PO'ED

PS

Wenn Ihr im Main-Menu gleichzeitig L1, L2, R1, R2 und ↑ drückt, dann einen Schwierigkeitsgrad anwählt und gleichzeitig L1, L2, R1, R2 und ↓ eingebt, dürft Ihr Euch einen der Levels aussuchen.

BUST A MOVE 2

PS

Gerade auf den Markt gekommen, schon ausgetrickst: Wer in den Genuß von leicht veränderten "Puzzle Bobble"-Levels kommen will, drückt im Titelbildschirm...

R1 ↑ L2 ↓

WORMS

SATURN

Auch bei der Saturn-Version dürft Ihr Euch gleich zu Anfang mit Banana Bombs und Mini Bombs eindecken. Genau wie bei der Playstation (Cheat in der letzten MAN!AC) geht Ihr ins Waffenmenü, bewegt den Auswahl-Pfeil nach rechts unten und drückt C, Z, Z, C, Z, Z, C, Z und Z schnell (!) hintereinander.

C Z Z C Z Z C Z Z



NEXT 10 96 TIME

AC NO. 10 ERSCHEINT AM 11.9.96

MAN!AC-GENERALÜBERHOLUNG

Rechtzeitig zum Start ins 64-Bit-Zeitalter frischt MAN!AC das Layout auf: Aktuelle Infos, beste Videospiel-Optiken und kompromißlose Wertungen erlebt Ihr jetzt in noch schönerem Outfit. Als Bonus: "Formel 1"-Players-Guide.

ACTION-SPIELE AUS HOLLYWOOD

Die Fox-Filmstudios sind bekannt für Action und Science-fiction mit Millionen-Budget. Die Filmumsetzung der "Die Hard"-Trilogie mit Bruce Willis stellt sich im nächsten Heft unseren Test-Spezialisten, auf "Independance Day" werfen wir einen ersten Blick.

Strategie & Sprite-Gemetzel

Sechs Monate nach dem Japan-Release hat Working Design das Sega-Strategiespiel "Dragon Force" auf englische Texte getrimmt. Haben PC-Generäle endlich Grund, auf Saturn-Besitzer neidisch zu sein?

DAS RACING-SPECIAL

Mit "Andretti Racing" testen wir ein weiteres Top-Rennspiel der Next Generation. Ein guter Zeitpunkt, um zu vergleichen: In welchen 32-Bit-Boliden erlebt Ihr maximales Fahrvergnügen? Rennspiele 1996: Eine MAN!AC-Reportage mit Turbolader, Breitreifen und 2.000 PS.

BIG MOUTH

Neues "Ghosts'n'Goblins"? Capcom veröffentlicht in Japan eine Saturn-Version des PC-Knobelklassikers "Incredible Machine" (Sierra). Statt die Original-Grafik zu verwenden, wurde das Maschinenbau-Spielprinzip in Charaktere, Sound-FX und Musikstücke der gruseligen "Ghosts'n' Ghouls'n'Goblins"-Serie verpackt –– Neues "Toshinden"? Um die Wartezeiten bis zum dritten Teil zu verkürzen, arbeitet Takara in Japan an "Toshinden 2 plus", eine CD, auf der sich neue Hintergründe, Helden und Schläge befinden –– Neues "Final Fantasy"! Neben "Tobal" und "FF 7" bereitet Square den Strategietitel "Final Fantasy Tactics" für die Playstation vor.